第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雜誌

6月16日創刊號
No.1 1995

# 遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲誌
HP ：132頁
MP ：港幣28元
LV ：1

買！
唔買！

必殺勁GAME
風雲默示錄
翡翠龍傳說
超級夢幻模擬戰
3×3 EYES 吸精公主
皇牌空戰
美少女戰士 ANOTHER STORY
十字神劍 II
美少女撲克島
魔法騎士GB版

~~每本港幣35元~~
推廣特惠價
港幣28元



會心之連續技——
'95 東京玩具展現場直擊！
東京玩具展新GAME總目錄
BANDAI 勁機 PIPPIN 真面目曝光
3DO 64 BIT強化裝置M2有料到？

特報！《少年街霸》試玩大會

## －創刊詞－

用「期待的創刊」來形容這本創刊號的誕生一點也不為過——編輯每天在期待著日本生產商寄來的超級猛料、美工在期待著編輯交來的稿件、廣告大員在期待著多多廣告、撰稿員在期待每月的稿費……（印刷廠可不會期待我們哩！）

相信在《遊戲誌》的計劃還未曝光之前，任何出版同業也曾想過，是否能做到直接向日本遊戲生產商索取最新遊戲資料，製作一本完全原創、符合香港人口味的中文遊戲雜誌，不過，當時大家一想到翻版遊戲雜誌成行成市，成本不可能比他們低的時候，這念頭便會煙消雲散。

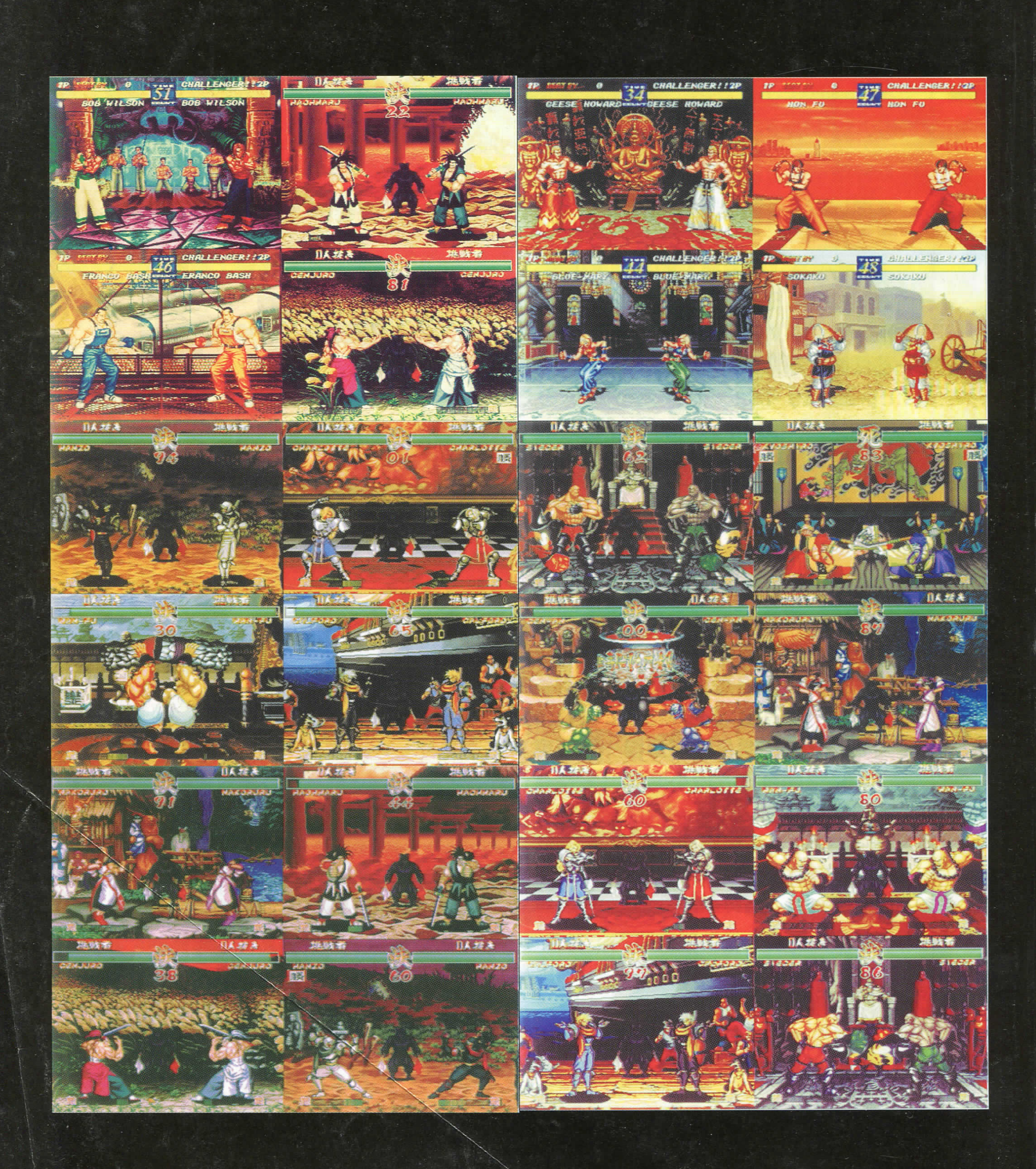
直到今年初，翻版遊戲雜誌給打得一乾二淨之後，我們想：「是時候！」。一份厚十六頁的計劃書在兩、三天內完成，接著便著手籌備，兩、三個星期內趕赴日本洽談合作細則，那備用的「日語錄音帶」也差不多要播斷了，回港後還要東奔西跑……總之，直到今時今日，這本雜誌從構思到製成試刊號前後還不到四個月。

再不會有跟《遊戲誌》形式相同的遊戲雜誌嗎？不，一定有，但要做到跟《遊戲誌》一樣的水準的話，一定要有下列條件：

1. 一個能一口氣會見百多二百個遊戲生產商的機會
2. 一個擁有無限怨念的前《超任一族》編輯
3. 一個愛朝拜飯盒的前兒童刊物編輯
4. 一個來自《GAME CLUB》的退伍軍人編輯
5. 一份註明員工打爆機一定要寫攻略法的員工合約
6. 一間可作廿四小時奮戰、兼且附近有便利店的辦公室（要是有位美女店員便更好了）

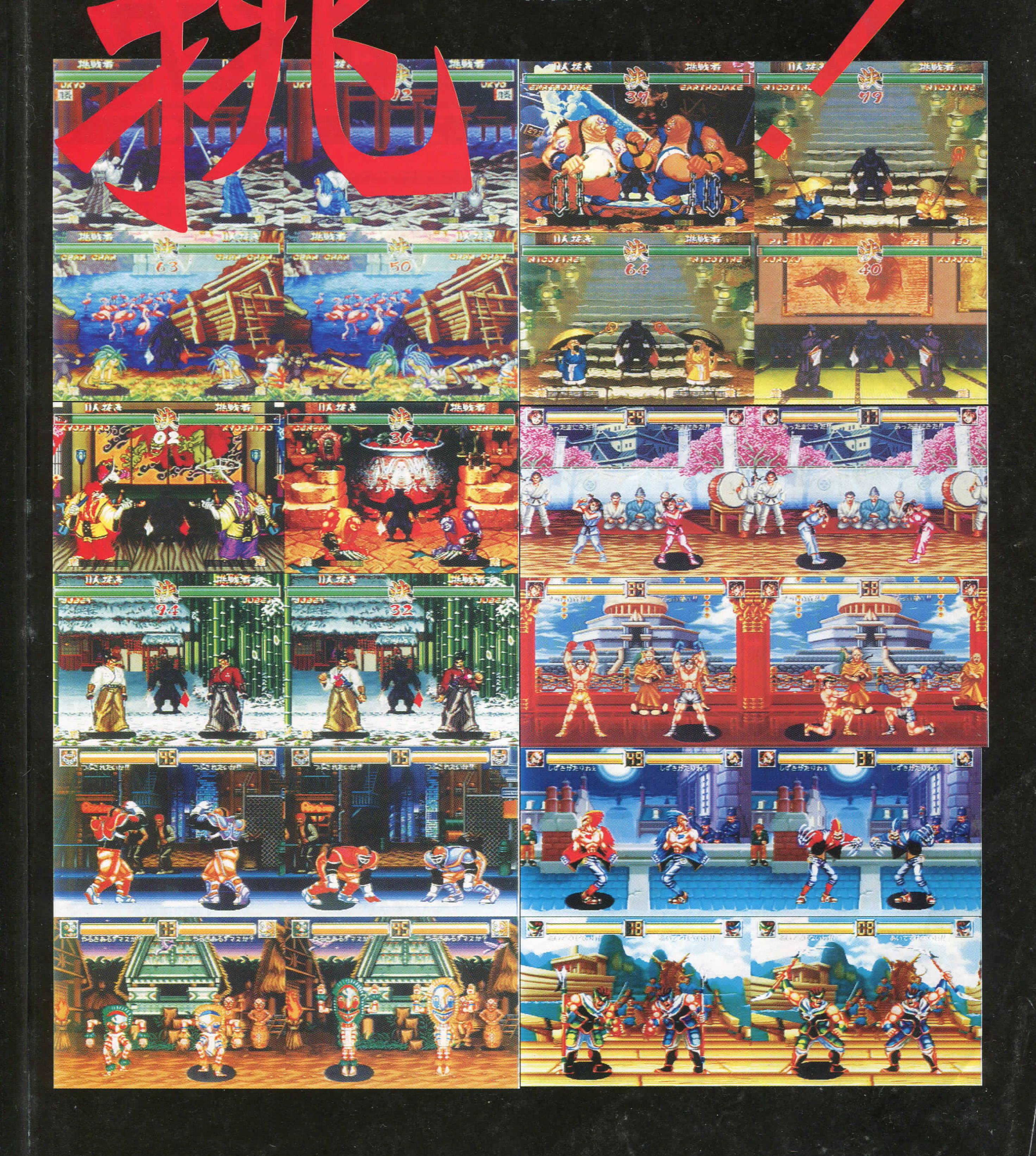
在此先要多謝購買《遊戲誌》的你，然後是向本刊提供資料的日本及台灣遊戲生產商，還有DHL、聯邦快遞、Skypak、OCS、UPS及香港郵政署勤懇的派遞員、為我們的辦公室裝修而勞心勞力的峰哥，不愛打機卻長期被迫坐在遊戲機房的大隻助理輝哥哥、為了這本雜誌出版提供了不少意見的陳先生和麥大哥、默默地忍受我們暴行的菲菲小姐、寬哥和蘇珊小姐，和那位生化自動門先生……

要是《遊戲誌》能成為你購買遊戲雜誌時的一個選擇的話，我們便算是踏上成功的第一步了。


CHALLENGER!!2P
BOB WILSON
BOB WILSON
GEESE HOWARD
GEESE HOWARD
HON FU
HON FU
FRANCO BASH
FRANCO BASH
SOKAKU
SOKAKU

# 挑！

戰極限（PART 1）



後面仲有得挑…………

# 遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE



## 強力特集



## 新Game 速報



## 焦點遊戲逐個捉



## 攻略一族



## 遊戲玩家有話説



## 賞心樂事




◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、WIDDON CHAN◆FREELANCE WRITER／楚堅、FUKUDA、CECIL◆DESIGNER／CHUI KA CHING、ANTHONY LEUNG◆IN-HOUSE TRANSLATOR／TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PARAMOUNT PRINTING CO., LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE (NEWSPAPER HAWKER)、INFO RESOURCE LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2527-1765◆SOLE ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCE LTD. TEL:(852)2527-1765

GAME PLAYERS MAGAZINE published by CINEASTE INTERNATIONAL LTD. Address:7/5F., 206 Prince Edward Road West, Kowloon, Hong Kong.
Tel:(852)2380-2223 Fax:(852)2393-9090 Email Address:cineaste@glink.net.hk Modem:(852)2390-7775

# 預你唔睇（編者話）

我話過！以後唔好叫我一個人去採訪D日本展覽會！第一日去到「東京玩具展」會場已經後悔，個會場竟然有三個「會展」咁大，一半以上同電視遊戲有關，淨係行都行到腳軟，加上每個攤位都有好多精美傳單，每款取一張都重到差D上唔到機，番到香港仲要寫十幾版稿，好慘呀！

米奇

聽講有人出GAME書，可以一個星期只返三日工，然後講到自己幾咁辛苦。

我出GAME書，一個星期要通三晚頂，唔知應該點形容呢？

或者是我能力低吧……

覺得被影射了的人，請不要見怪，更加不要發信告我，以上只是說說笑罷了。

玩夠了……

還是快點幹掉餘下的稿，好好的睡一覺吧……

ＺＺＺＺＺ……

J.J.

筆者覺得辦一本雜誌的過程，就像一個模擬遊戲一樣，每一個決定都是經週詳的計劃而實行，一步也不能錯，充滿挑戰性。也許筆者是新入行的關係，還未適應雜誌社的工作，引致錯漏百出，幸而得每一位同事的幫忙，終於挨過去了……對於一份可以將興趣溶入工作的職業，筆者是會盡量做好的，還望大家對這個新入行的小編輯多加提點。

WEDDEN

好忙好忙！一向辦雜誌必定忙，尤其是一本新書，一本由日本遊戲生產商直接提供資料的新書，一本不是有牌翻版的好書便更加忙！實在的，ＡＲＥＳ實在感激各位於此段瘋狂工作期雪中送炭，送上慰問的好戰友，好朋友！放心，ＡＲＥＳ可是一名熱血編輯，數年間的經驗值已令在下成長成長，而且愈來愈沉溺於那份工作帶來的成就感。９９９９ＡＲＥＳ可是一名戰鬥改造人，不戰鬥是會生存的啊。

ARES

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讀本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溼水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

●請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

# 遊戲索引

（本索引以筆畫排序）

# 直擊速報！

## BANDAI次世代機 青蘋果PIPPIN真面目曝光！



在一輪次世代遊戲機熱潮中，由BANDAI和APPLE公司合作研製的「PIPPIN POWER PLAYER」一直為所有遊戲玩家所注目，終於，在6月1日的「'95東京玩具展」中，PIPPIN正式亮相了。《遊戲誌》當然不會錯過機會，直接到現場採訪了！

這就是PIPPIN的真面目！

## 不單是一部遊戲機




與其說PIPPIN是部遊戲機的話，不如說它是一部簡化了的MAC電腦，因為無論是內部結構、外部設備、使用軟件等，都經乎可以簡單地從MAC處移植過來。

PIPPIN所使用的主處理器，正是前年由IBM、APPLE和MOTOROLA合作研製出來的POWER PC 603，這可是現時電腦界的新寵兒，64Bit 處理能力加上RISC簡化程序處理，威力是不容置疑的。

另外，由於PIPPIN基本上是一部簡化了的POWER MAC 6100/66，所以機內所藏的記憶容量很大，最多可擴展至14MB（即一般遊戲機所說的112M），加採用了四倍速CD-ROM，以CD-ROM遊戲機來說是相當強勁的了。

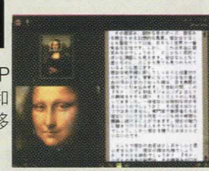
或許你會認為既然PIPPIN跟POWER MAC沒有兩樣，那怎麼不買部正正式式的電腦。有兩點可改變你這想法，首先據知PIPPIN的售價會少於50000日圓，其次是在PIPPIN上使用的軟件會有統一而更簡單的使用者界面，即使是很少接觸電腦的人也可以很快上手。

## PIPPIN軟件陣

### 上線服務

PIPPIN軟件中最重要的一環便是通訊，有關方面在「東京玩具展」中也大事宣傳PIPPIN的通訊能力，在跟PIPPIN同盒附送的CD-ROM中，便有接駁現時舉世矚目的INTERNET網絡的通訊軟件。用戶可透過網絡供應商接駁INTERNET，取得世界各地的網絡資料和進行網絡遊戲，BANDAI的網絡台（HOME PAGE）亦將於6月末開始提供服務。



■《POP UP COMPUTER》和《畢加索》都是將移植至PIPPIN的軟件

除INTERNET之外，PIPPIN又大力推廣另一種與別不同的通訊網絡「FRANKY ON LINE」，這個以AVG形式進行的訊通網絡，提供嶄新的網絡通訊形式。有關詳情請留意另文報道。

### MAC版軟件

據BANDAI負責PIPPIN計劃的古田小姐透露，由於PIPPIN所採用的MAC OS有別於現MAC電腦所使用的OS，所以MAC的軟件不可以直接在PIPPIN上使用，但移植方面是非常容易的。



### BANDAI DIGITAL軟件

BANDAI VISION有一堆在MAC機上使用的CD-ROM會移到PIPPIN上，《卒業R》、《SILENT



■《彼得與狼》



■《胡桃夾子》

MOBIUS》等都是十分吸引的軟件。

## 音樂軟件

除了一般啟發兒童音樂才能的軟件外，森高千里、松任谷由實等日本歌手都會推PIPPIN出用的音樂軟件。

## MPEG 電影（VIDEO CD）

據PIPPIN的規格表顯示，PIPPIN加上解碼硬件之後便可以欣賞MPEG CD-ROM（VIDEO CD）的內容。

## PIPPIN周邊設備

PIPPIN的周邊設備跟一部電腦沒有兩樣，它採用的ADB接口、GeoPort通訊埠、和PCI擴展槽，根本就是POWER MAC的標準。

值得注意的是PIPPIN還可配備其他遊戲機少有的硬碟和軟碟機，接駁鍵盤和滑鼠，外置印表機，這實在令人聯想到這是一部電腦而不是遊戲機。

電視　PAL線
NTSC線也可以

VGA熒幕

數碼相機

印表機

這接駁器的預算速度為14400bps，但有關方面正考慮是否加快至28800bps

GeoPort通訊接駁器

鍵盤和滑鼠

付屬APPLEJACK控制器

控制器上同時備有追蹤球

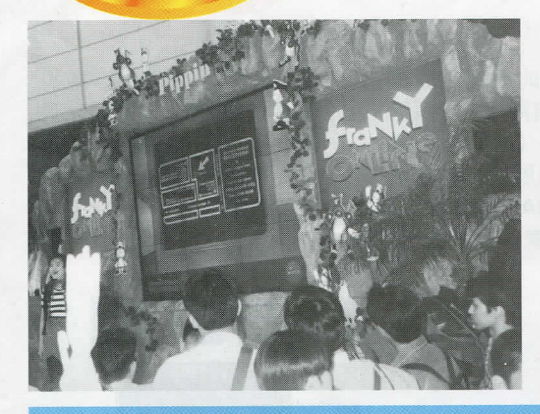
這是一部可讀取PC資料的APPLE SUPERDRIVE

外加軟碟機

APPLE SUPERDRIVE

## PIPPIN性能表

CPU：POWER PC 603 (66Mhz)
RAM：標準配備6MB，其中最多有1MB作顯示用。最多可擴展至14MB
ROM：4MB
影象機能：NTSC、PAL訊號　1760萬色中的32000色　VGA（14吋）　1760萬色中的32000色
音效：16bit，44.1kHz
OS：PippinOS（Runtime版MacOS），內藏QuickTime 2.0和QuickDraw（Power PC版）



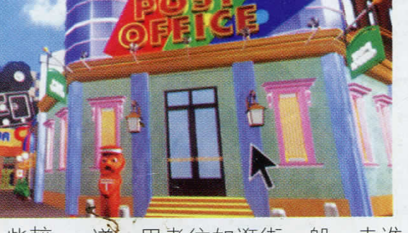
PIPPIN引進的網絡通訊新概念

# 真實操作環境《FRANKY ON LINE》

次世代機種為電視遊戲帶來不少新突破，PIPPIN的推出也引進新概念，不過可不單是在遊戲方面，而是有關網絡通訊的，那就是《FRANKY ON LINE》。

## 甚麼是「真實操作環境」？





近年來，不少人風聞INTERNET的聲名，知道這被譽「資訊高速公路」的網絡世界裡收藏了不少有用的訊息，可是即使是利用MAC或WINDOWS之類的圖形操作環境，一些較少接觸電腦的人面對那些圖符，也是會望而卻步的。

《FRANKY ON LINE》所引進的「真實操作環境」就是把網絡通訊環境模擬成一條街道，用者彷如逛街一般，走進不同的商店、圖書館、大會堂，向店員索取資料、購買東西、跟網絡上的人玩遊戲、通消息。

## 在網絡上購物

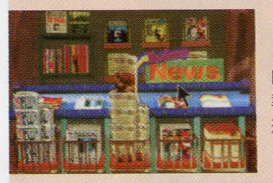
要體驗《FRANKY ON LINE》的新通訊方式，就讓我們到《FRANKY ON LINE》的虛構世界「FRANKY島」的聖誕老人商店去購物便明白。



■ I 用滑鼠指一指街上的商店，我們便可進去。左邊的紅頂商店便是聖誕老人的商店了。



■ II 聖誕老人在收銀處接待我們哩。聖誕老人右邊的古怪機器擺放了當天的特價品，用滑鼠指一指便可以去看看。

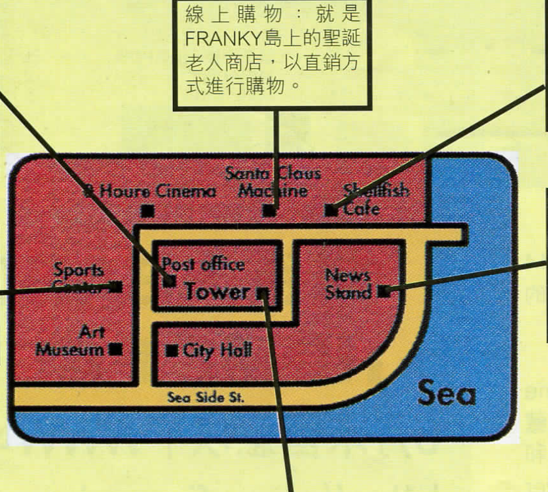


■ III 走到報攤前，用滑鼠一指報架上的報紙，報紙便會自動彈出，還會列出它的內容簡介。想購買的，把它拖到右下角的購物袋去便可。



■ IV 回到收銀處，便會列出你買了的東西的價目，假如你決定了買的話，有關公司便會在你的銀行戶口中扣除款項，貨品就會稍後送到府上。

## 《FRANKY ON LINE》的主要服務




電子郵遞：在《FRANKY ON LINE》中以郵局的形態表現，讓你跟遠地的朋友互通信息，費用比起長途電話便宜多了。

線上購物：就是FRANKY島上的聖誕老人商店，以直銷方式進行購物。

電子報告板：以餐廳、咖啡室的形態表現，有共同興趣的人可在那裡跟知音人互相交流意見。

網絡遊戲：設在FRANKY島的體育中心中，任何人都可隨時進去跟線上的參加者對戰。

娛樂資訊：以報攤形象表現：《GAME WALKER》等十份日本雜誌報章每天都會把最新的資訊放在報攤中任你取閱。

接駁INTERNET：設在中央塔地庫，具體形式現時未公布。

**要接駁《FRANKY ON LINE》，是要申請成為會員的，可惜這種嶄新網絡服務現時仍未在日本國外發展。《FRANKY ON LINE》將於6月21日開台，到底它能否成為未來網絡通訊的主流？我們儘管拭目以待吧。**





# 3DO迎戰新機種的新武器 M2強化加速器出馬！



在推陳出新的次世代機種的壓力下，較早推出的3DO已顯得不足。早前，有關方面已公布要為3DO推出64bit的強化裝備——M2加速器。這部傳聞已久的3DO新裝備的雛形終於在今年的「東京玩具展」中公開，3DO真能憑M2來取回優勢嗎？

## M2原形機全面解剖

在「東京玩具展」中展出的M2是接駁在3DO REAL之下的，但為了配合其他公司生產商推出的3DO主機，松下電器的德永小姐表示，這機的外型是一定會更改的。

不過，我們亦可從這部原形機中看出M2的特別之處。

**POWER PC 602**
以66MHz為時鐘速度運行的POWER PC 602是IBM為3DO之類需要處理大量圖象而設計的64bit RISC處理器，在浮點運算方面較強，有利於作3D場面的運算。

**10個自行開發的處理器**
這組處理可謂專為處理立體遊戲而設計，它們每秒可處理100萬個多角形，運算透視圖的速度可達到每秒1億個象素。

**全色顯示**
最高解象度可達640×480 同時顯示1600萬色；更內置了MPEG 1解碼器，可直接欣賞到VIDEO CD。

**記憶卡**
儲存遊戲進度和最高積分用

**控制器接口**
過去3DO的控制器是一個接一個的接駁下去的，而在M2機上就備有兩個控制器接口。當3DO接上M2後，控制器便要接到M2上的接口去。

**記憶體**
共6MB（48Mbit）

## M2遊戲露端倪

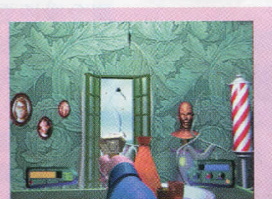
在「東京玩具展」中，有關方播出了兩段3D動畫片段來介紹M2的遊戲，兩套的水準都相當高。假如將來M2遊戲真達到這個水準，相信能在一眾新機種中脱穎而出。

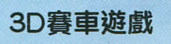










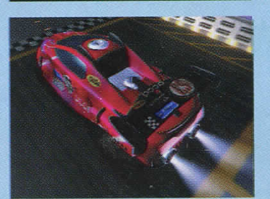




3D迷宮動作歷險遊戲











3D賽車遊戲

# 少年街霸展覽會






STREET FIGHTER ZERO

自去年STREET FIGHTER推出其動畫電影後，一連串有關「街霸」新計劃的消息已四湧而出，當中真人版現已推出了一段日子，但傳說中的「少年版」又如何呢?

經於於六月八日，CAPCOM公司便假座灣仔某酒店舉辦了一個名為「少年街霸STREET FIGHTER ZERO」的展覽會，對於這項盛會，本刊又怎不能於創刊號中作出報導！由於當日上午只招待業內人士，人潮於早上亦不算太擠擁，然而到了下午，人群便開始增加，至於各人的目的亦只有一個－－STREET FIGHTER ZERO。

至於於早上的時段，本刊亦「霸」得一部「ZERO」作試玩及測試，而流程亦已差點到達爆機階段，可惜由於要進一步提取情報，故只好忍痛放棄。不過筆者可給大家一個小貼士，ZERO將有一些令人驚喜的強勁人物隱藏著！



？框的人物是隨機抽出，將有「意外」驚喜



下午時人群相繼出現



排隊試玩的人龍






本刊編輯霸得靚機一部



早上還算寧靜







## ZERO測試小報告

ZERO與以往SFII的最大分別便是其系統，當中自動防守、空中防守、受身技、防禦技等可說是SFII的新革命，不單令操控更注重技術性，而且令戰鬥更多姿多采，於人物方面，除舊有人物隆、春麗、健及撒加外，其餘均是新加入的人物，有趣的是當中GUY及SODOM竟是SF元祖FINAL FIGHT的主角及第二版首領！至於技倆方面，筆者首推的便是新女角ROSE，此角色與上作人物嘉美可說完全不同，嘉美是春麗的強化版，而ROSE則是一個完全攻守兼備的女戰士，當中SOUL REFLECT此必殺技如時間配合得好的話，更可將所有隔空攻擊完全反彈，連本帶利歸還對手！至於泰拳王撒加那可7 HIT的TIGER UPPERCUT更是利害，令破壞感大大滿足！而ZERO暫時可公佈的資料如下：

**受身技，醒覺**

**當被摔或暈時←↙↓+P**

**ZERO COUNTER（防禦技）**

**擋後←↙↓+P/K**

(P:RYU, KEN, ROSE, CHARLIE, BIRDE, SODOM)
(K:CHUN-LI, ADOM, GUY, SAGAT)

# ZERO必殺技

## RYU
HADOKEN ↓↘→+P
DRAGON PUNCH →↓↘→+P
HURRICANE KICK ↓↙←+K

## CHARLIE
SONIC BOOM ←（貯）→+P
FLASH KICK ↓（貯）↑+K

## CHUN-LI
LIGHTNING KICK K連按
SPINNING AIR KICK ↓（貯）↑+K
KIKOKEN ←（貯）→+P
AXE KICK →↘↓↙←+K

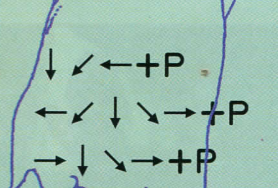
## KEN
KADOKEN ↓↘→+P
DRAGON PUNCH →↓↘→+P
HURRICANE KICK ↓↙←+K

## GUY
AIR SUPLEX ↓↘→+P+P
WHIRLWIND KICK ↓↙←+K
DASHING CRESCENT ↓↘→+K+K

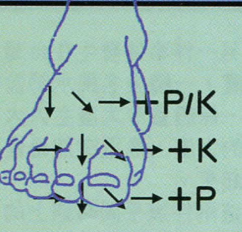
## BIRDE
HEAD BUTT ←（貯）→+P
SLEDGEHAMMER P or K×2
CHOKE CHAIN →↓←↑→+P

## SODOM
TITTE STRIKE →↓↘→+P
POWER SLAM →↓←↑→+P
SPINE GRINDER →↓←↑→+K

## ADOM
JAGUAR KICK ←↓↙←+K
RISING JAGUAR ↓↘→↗+K
FANG KICK →↘↓↙←+K



## ROSE
SOUL REFLECT ↓↙←+P
SOUL SPARK ←↙↓↘→+P
AIR THROW →↓↘→+P



## SAGAT
TIGER SHOT ↓↘→+P/K
TIGER KNEE →↓↘→+K
TIGER UPPERCUT →↓↘→+P

## 送《少年街霸》海報




為標誌ZERO的推出，本刊將送出由CAPCOM ASIA CO., LTD.提供之異度裝甲大海報十張及ZERO海報五張，有意索取的讀者請將姓名、性別、年齡、身份証號碼、電話及回郵地址寫於信封背面，寄旺角郵政信箱79489號，遊戲誌收。

# 驚異的PLAY STATION 雙CD歷險遊戲

サザン　アイズ

# 3×3EYES

## ～吸精公主～

機種：PLAY STATION
製造商：XING ENTERTAINMENT
預定發售日：95年7月28日
價格：7800日圓
遊戲性質：AVG
容量：雙CD-ROM
開發狀況：——

過去，PCE的歷險CD-ROM遊戲雖然動畫質素不太高，但已叫人很感動。不過，自從次世代機種陸續出現以後，在遊戲中播動畫、全部對白配音等便更出神入化。《3×3 EYES～吸精公主～》更令人吃驚地以雙CD形式推出。

## 這一天，八雲額上的標誌……

香港，妖擊社。代理社長李玲玲依然為神怪雜誌《妖擊》的校對工作而大發嚕囌，而三隻眼阿佩和八雲亦為編輯工作而忙個不亦樂乎。

玲玲：「哎，這個月又赤字了！」

阿佩：「阿佩好餓啊，快點吃飯吧！」

玲玲：「待你交妥稿件再說吧！」

聽到這樣的對白，便知道妖擊社跟往常沒有兩樣。可是，有一件事總令人難以釋懷，那就是八雲額上的「无」字忽然變成黑色。

自從那次八雲在意想不到的情況下受到妖魔襲擊後，八雲額上平時是紅色的文字便變了色。雖然直到現在，八雲的身體還沒有出現甚麼變化……

就在這個時候，八雲遇上兩宗怪事——

一件是發生在中國內陸某條村裡，不知是甚麼原因，那條村的人都逐漸變得年輕，但可怕的是這反老還童的「病症」沒有停止的跡象，反老還童的人最終會變回嬰兒，然後在人前消失掉。

另一件事件發生在台灣某幢大廈。一幢由名風水師監察興建，保證會令大廈主人大富大貴的大廈，最近突然奇怪地腐化起來。

這兩件幾乎同時遇上的事件同樣不可思議。



最初八雲接手這兩宗事件時，根本沒有想過有甚麼關連，但當他受到一連串威脅，和發現怪事件的真相後，才醒覺到……或許，八雲額上的文字變成黑色早已透露了玄機……









# 遊戲特色

## 畫面

這遊戲採用同時顯示32767色的模式，這是PCE、MEAG CD望塵莫及的。

## 動畫

《吸精公主》的容量之所以那麼驚人，正是由於全個遊戲都是以每秒30格的動畫片段組成。

## 音響

連PCE的AVG遊戲也幾乎做到全部對白配音，PLAY STATION又怎可以不全對白配音呢？

## 信息顯示設定

《吸精公主》的信息顯示設定非常多變化，你可以分別設定對白的音量、背景音樂的音量、文字是否顯示，字體大小等。








## 繪畫

負責作原畫和背景的是有參加多套動畫製作的南町奉行所。



## 歷史模式

你錯過了一段對白，不明白故事發展？歷史模式可讓你找回你以前看過的所有有對白。



# 遊戲流程

《吸精公主》除了故事開端時的內容相同外，從故事中段開始便會分成「四川省幻之村反老還童事件」和「台灣大廈腐化事件」。

玩者主要是飾演主角八雲，假如你選擇偵查其中一件事件的話，另一件事件就會由佩兒和玲玲等人解決。到八雲負責的事件解決了之後，便會跟其他人會合。而選擇處理不同事件的話，結局也會有所不同。






而在事件與事件之間，會穿插一些貝納的場面，那些場面也會根據你的選擇而有所不同。

此外，即使你選玩同一事件，只要其中一些選擇有所不同亦會改變登場人物。





# 人物介紹

## 藤井八雲



本是普通高中生一名，因某事件而令成為不老不死的人。為了尋找變回人類的方法而與阿佩到處遊歷.。會使出「光牙」、「土爪」、「鏡蠱」、「走鱗」等獸魔術。



## 阿佩

已有300多歲的妖怪「三只眼吽迦羅」的少數生還者之一。擁有不老不死之術，在西藏認識八雲的父親，後來更利用不老不死之術救回頻死的八雲。平時只個貪吃的女孩子，但當額上的第三眼打開時性格卻變得冷酷無比。





# 基本人物

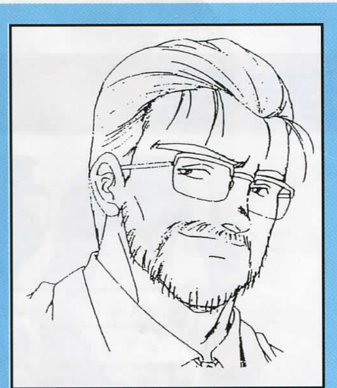
## 史提芬•龍

香港有名的靈媒，對古代文化和遺跡有很深厚的認識。今次遊戲中的台灣事件便是他在台灣的朋友所遇到的怪事。

## 李玲玲

香港雜誌社「妖擊社」的編輯，也兼接辦很多跟鬼怪有關的事件，可是，她卻竟然不太相信妖魔鬼怪，兼且是個守財奴。中國功夫十分了得。





## 納巴魯巴

西藏拉薩一所供奉三只眼的寺院的僧侶，因為一次誤會而認識了阿佩和八雲。在「吸精公主」中他為了調查村民反老還童是否跟三只眼有關而趕到四川去幫助八雲。

## 巴度

承繼父親事業的第二代秘術商人，懂得各種各樣秘術、咒術的用法，雖然常跟八雲吵嘴，卻也是八雲的一大助力。

## 貝納

打算統一世界的鬼眼王的「天」，懂得過百種獸魔術，經常對阿佩和八雲虎視眈眈。今次吸精公主的事件跟他有甚麼關連呢？





## 新增人物

### 梦妃

貝納屬下的一隻妖魔，是「吸精公主」中的主要敵人角色。外表高雅，但長長的衣袖下卻可以伸出很多觸手。



## 「四川省幻之村反老還童事件」登場人物

### 月花

為了解決幻之村反老還童事件而去找八雲幫忙。

### 美花

月花的姊姊，數年前被村中的神社選為巫女。是個美麗又惹人憐愛的人。




### 戈良

紅玉的未婚夫



### 紅玉

戈良的未婚妻，平常個性隨和，但也有衝動的一面。



## 「台灣大廈腐化事件」登場人物

### 明芳累

台灣很受歡迎的風水師，往績很好，但今次根據她的風水理論而興建的大廈卻原因不明的腐化起來，為了阻止這件事繼續下去，便找友人史提芬•龍來幫助。



### 楊師傅

明芳累的勁敵風水師，常看不起對手，在風水學上的造詣跟明芳累不相上下。



### 梁社長

租了大廈單位辦公的公司社長，雖然大廈日漸腐化，但他對明芳累的風水很有信心，所以仍留在大廈內。



### 偵探

大廈的租客之一，在大廈內開設偵探社，但卻很少見到他有工作，看來隱藏了甚甚麼秘密……



### 王老闆

大廈的業主，印象有點不正經，為了調查大廈腐化事件而請明的對手楊師傅來。








# 以最新的CG技術配合3-D系統的冒險遊戲

# 「時空偵探DD」

| | |
|---|---|
| 機種：Playstation　Saturn | 遊戲性質：AVG |
| 製造商：ASCII | 容量：CD-ROM |
| 預定發售日：95年夏 | 開發狀況：—— |
| 價格：6800日圓 | 其他：—— |

## 1938年的德國隱藏了一個超越時空的重大陰謀！

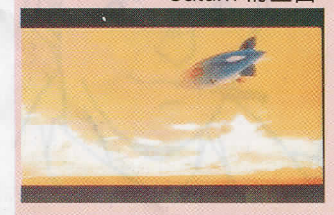
在未來的廿三世紀，人類終於發明了穿梭時空的交通工具『Timeride』。在那個時候，狄古拉男爵的未裔，人稱「DD」的超能力偵探，被時空管理局委托去1938年第2次世界大戰前的德國，在德國秘密開發的飛船上求出一個少女。當「DD」和他的助手（玩者）進入那隻像徵德國威信的飛船時，向著那飛船上的人客打探那少女的消息時，發覺到這件事的背後穩著一個超越時空的重大陰謀⋯！

Playstation 的畫面

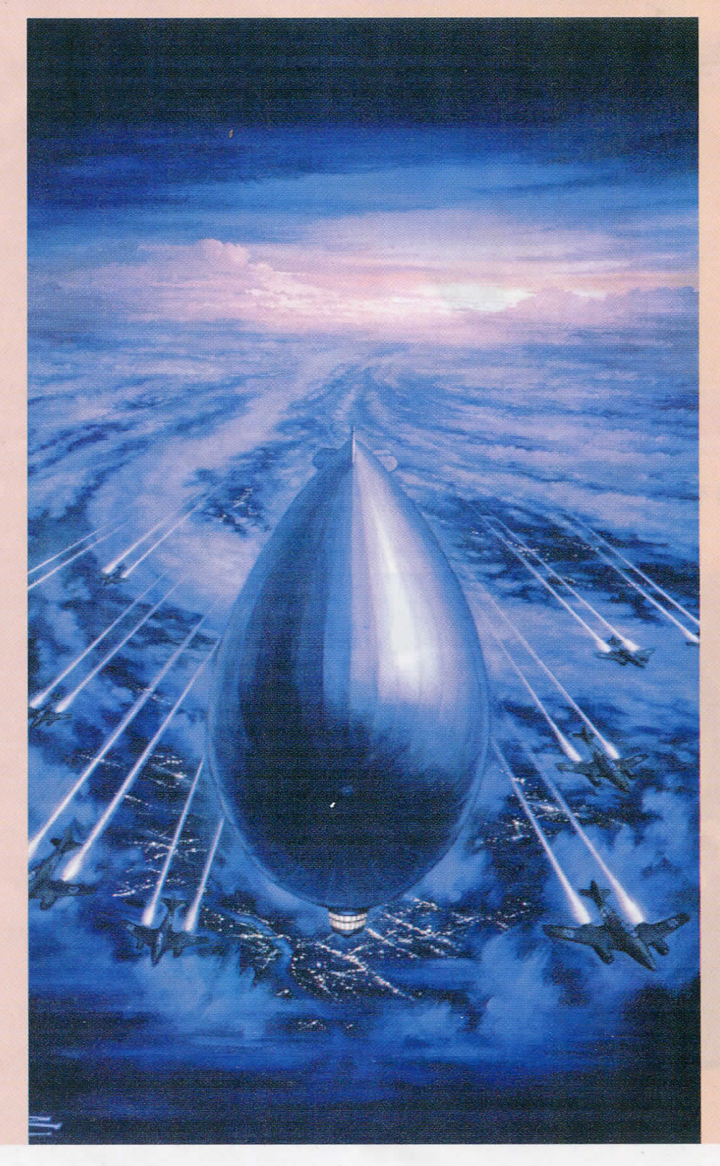


時空偵探DD，一個擁有超能力的貴族末裔。

Saturn 的畫面



這便是代表德國威信的氫氣飛船！



### 充滿特色的冒險活劇

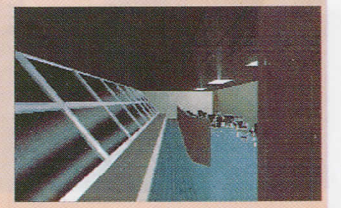
「時空偵探DD」採用了最新的CG技術，在三次元的舞台中顯出非常強的臨場感。故事方面，是由「V GUNDAM」的編劇園田英樹先生負責。本Game採用了「多重結局」系統，玩者是可以憑自己的意思去改變故事的情節，導至有不同的結局。在故事中所用的配音員全是非常著名，包括森川智之、横山智佐、關俊彥、林原惠等。實在是一隻不可錯過的作品。

Playstation 的畫面

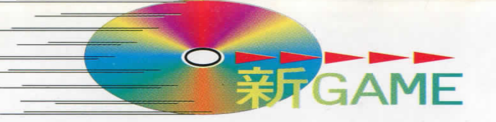


陰森的樓梯，上面究竟是甚麼地方？

Saturn 的畫面



飛船內的大堂非常冷清，顯得極不尋常⋯⋯




# 美女們為你保護熒幕

## ELF熒幕保護程式集

| | |
|---|---|
| 機種 | WINDOWS |
| 製造商 | ELF |
| 預定發售日 | 發售中 |
| 價格 | 4800日圓 |
| 遊戲性質 | ETC |
| 容量 | 2DD × 2 |
| 開發狀況 | 100% |

以推出《同級生》系列和《龍騎士》系列而聞名的ELF公司，最近除了把《同級生》系列DOS/V化之外，更善加利用旗下人物，推出這套以《同級生》、《同級生2》和《龍騎士4》為題材的實用軟件。





「快逃吧！」系列



「炸彈小子」



「汽球」



「更衣」系列





「ELF標誌」系列



「跑步」系列





「衝呀！」系列

「小妖精」



### 跨台階的熒幕保護程式

自從WINDOWS和DOS/V在日本掘起之後，不少原本以推出日本98系列電腦遊戲的廠商紛紛加入生產有關軟件，而由於WINDOWS在日本可說是跨台階的操作系統，在98系列電腦和新出的DOS/V電腦中也可以使用，所以更引起人們注意。

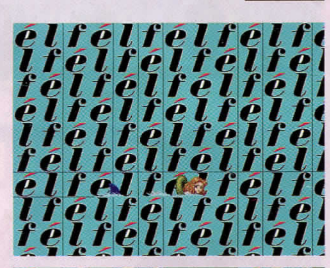
這套熒幕採用了現時已較少人使用的720KB細碟，可能是為避免在不同台階上出現磁碟格式不兼容。事實上，雖然這套軟件指定在日文WIN內執行，但其實同樣可以用在中、英文版WIN之上，只要你有256色熒幕顯示便可。

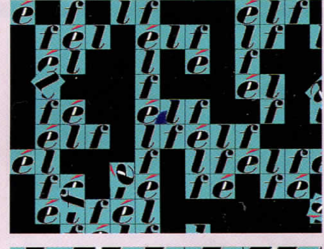
全套軟件共有16套熒幕保護程式，並附送了兩幀牆紙。日本的有關機構把它評定為只可售予15歲以上人士。這又認為以下這些熒幕保護程式是否需要如此對待？

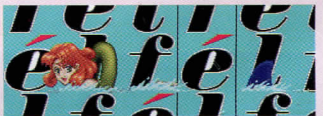


牆紙集—
《同級生2》標題畫面↓ → 嗚澤唯



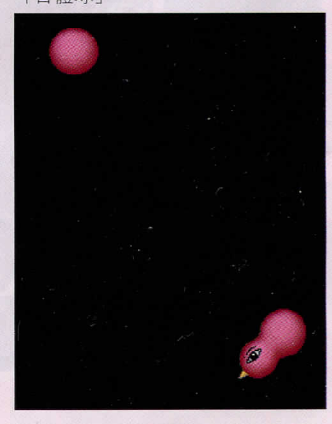



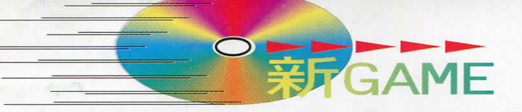




「鯊魚」系列

「合體球」








容　　量：16MROM+64KRAM
發售日期：95年8月4日（預定）
發售價格：9800日圓
遊戲類型：SPG（足球）
備　　註：2P對戰/ 記憶續版

隨著三月十八日的開幕，日本超級聯賽（J. LEAGUE）又再進入新一年的戰鬥。而NAMCO亦乘時推出最新版本，除加入今年才參予賽事的「柏雷素爾」及「大阪櫻花」外，更將各轉會的球員名單跟進，此外玩者更可將球員隨意調至各球隊，以令資料更接近真實。

# J. LEAGUE SOCCER PRIME GOAL 3
# 遊戲共有七種模式！

### 1P VS 2P
可選擇任何一隊，作人與人的比賽。

### 1P VSCOM
可從六隊中選出一隊，與電腦進行對戰。


球隊及球員特徵均與真實相同



去屆強豪仍然健在



遊戲共有七種模式

### 對抗戰可以記憶續版
最大可以六人選出六隊進行淘汰賽。

### 你的英雄可以記憶版
可創造出多名選手，並以十個月進行訓練，完成後可加入自己喜歡的球隊。此外選手資料以密碼紀錄，令玩者們可用自己的選手對戰。

### 聯賽可以記憶續版
1P專用模式，可選用自己喜歡的球隊進行超級聯賽。

### ALL STAR
可用由電腦隨機編出或自我組成的明星球隊對戰。

### 盃賽可以記憶續版
最多可以十四人十四隊進行比賽，以奪獎盃為目標。




（文中圖片均為開發中畫面）




# 如何創造英雄！

1.首先選擇「你的英雄」模式，替新角色改名、決定頭髮長度及膚色。



■先替球員設定資料

2. 選手初期能力將由電腦決定，能力分別有：

走　　力——奔跑速度

盤球走力——盤球時的奔跑速度

腳　　力——射球的威力

跳 躍 力——空中戰的技量

持 球 力——控球能力

奪 取 力——奪球的技量

機 敏 性——動作反應

利　　足——PK戰中善用左腳或右腳



■基本能力將由電腦決定

## 3.開始調教

共分十二項練習，以十個月完成。

練習項目

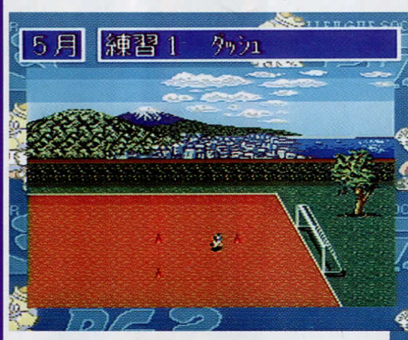
| 項目 | 內容 |
| --- | --- |
| 1)DASH | 訓練走力、盤球走力及腳力 |
| 2)LTFTING | 訓練機敏性及持球力 |
| 3)TURN | 訓練盤球走力、持球力及機敏性 |
| 4)HEADING | 訓練跳躍力及走力 |
| 5)擺脱對手 | 訓練奪取力、盤球走力及持球力 |
| 6)阻礙對手 | 訓練走力、奪取力和機敏性 |
| 7)DIRECT SHOOT | 訓練走力、腳力及盤球走力 |
| 8)HEADING SHOOT | 訓練跳躍力和機敏性 |
| 9)VOLLEY SHOOT | 訓練腳力、持球力及跳躍力 |
| 10)OVERHEAD SHOOT | 訓練腳力、持球力及跳躍力 |
| 11)奪球 | 訓練奪取力、走力和機敏性 |
| 12)盤球突破 | 訓練持球力、盤球走力及機敏性 |



■開始練習！




■各種練習均會增加某種能力




## 4.完成練習.練習結果

以初期能力作基礎，加上練習結果

## 5.加入球隊

可選擇十四隊球隊加入

## 6.選手交換

加入隊伍、晉身成正選球員

## 7.正式比賽



# 與PCE版大不相同的超任版RPG




# 翡翠龍傳說

| 機種：超級任天堂 | 發售價格：9800日圓 |
| --- | --- |
| 製造商：MEDIA WORKS | 遊戲類型：RPG |
| 預定發售日期：7月28日 | 容量：16M（記憶續版） |

憑著木村明廣的原畫、浪漫的愛情故事、和獨特的戰鬥方式作號召，《翡翠龍傳說》在PCE或日本的PC98個人電腦中都享負盛名。如今，《翡翠龍傳說》被移植到超任之上，強調跟以往版本大不相同，這能否吸引超任玩家的注目呢？

## 有緣同行的四位主角

### 艾度沙

龍族中最年少的龍，名字的含意是「燃燒的火輪」，與同年紀的達姆妮青梅竹馬。因為得知到了人類世界生活的達姆妮遇上危機，所以便籍著銀龍之鱗的力量化身為人類，孤身到龍的禁地伊斯班去。

### 韓拉姆

艾爾巴度國的王子，油腔滑調，惹來很多女孩子為她著迷，常跟他的側近法露娜吵嘴。看似軟弱的長相卻是世界聞名的劍術高手。

### 達姆妮

十五年前漂流到龍族棲身之地，失去了記憶的少女。為了尋找「身為人類的幸福」而回到人類世界伊斯班。名字的含意是「清純的人」。

### 法露娜

擅長回復系魔法的宮廷魔法師，被派往監視韓拉姆，以免他到處胡混。在她眼裡，韓拉姆是個不懂世故的人。

# 與PCE版不同之處

## 戰鬥

### 敵人不再愚蠢！

玩過PCE版的玩家一定知道，《翡翠龍傳説》中的敵人相當易對付，因為牠們太愚蠢了，經常胡亂發招，彈來彈去的浪費行動力。超任版據説會改善這一點，敵人不只會呆站著，還會衝到你的陣中進行破壞，戰鬥起來便更緊張刺激了。



■ 敵人聰明了，你有自信擊敗對手嗎？

## 行動力圖表化

在過去版本中，各角色的行動力均以數值表示，看起來不大親切。超任版則改變了行動力的表示方法，以圖表來顯示——戰鬥畫面右上角圖表中藍色的部分會隨著主角的攻擊和行動而下降，以代表艾度沙行動力的下降。



■ PCE版



■ 超任版

## 艾度沙變身作戰

在超任版中新增了一個戰鬥功能——Dragon Change，主角艾度沙可以回復龍身作戰，以增強戰鬥力。不過，由於艾度沙身處的聖地伊斯班被人下了毒咒，龍族的人不能以龍的姿態維持太久，當體力用盡便會一命嗚呼，GAME OVER。

艾度沙最終可得到五件龍族寶物——銀龍之鱗、赤龍之角、紫龍寶珠、黃金之牙和黑龍之角，可令他變身成五種不同形態的龍。




## 地圖

在舊版本中，《翡翠龍傳説》是在一個城外與城內比例相同的版圖中進行，沒有特別畫定疆界。這雖然可令角色看起來跟市鎮的比例相同，出入城鎮較自然流暢，但玩者便難以掌握周圍的地形，甚至連自己到了個怎麼樣的地方也不可能一下子知道。

所以，超任版《翡翠龍傳説》改用了傳統RPG的方式，大地圖上配有代表城鎮都市的小圖，只要讓主角的小圖與城鎮的小圖重疊，畫面便會撤換到城鎮內部的地圖。此外，戰鬥場面的地圖也有所改變，為了讓大家看到更廣闊的戰鬥區域，超任版把戰鬥場面的圖表半透明化。你會較喜歡這樣的安排嗎？



■PCE版　■超任版

## 道具

在超任版中增強了的，除了戰鬥模式之外，道具數量也增加了近一倍，而且改以小圖畫來排列出來。



■PCE版



■超任版

## 配音

超任版可以配音？那當然不可能像PCE版一樣把全部對白都配了音，但在關鍵時刻，主角是會發出如「呀！」、「啊！」之類的聲音的。別小看那些音響效果，熟悉日本動畫的玩家一定會認識負責配音的關俊彥和笠原弘子。

## 故事發展

如果玩過PCE版的玩家對良了的戰鬥和地圖沒有多大興趣的話，相信改變了的情節發展會給你帶來新的衝擊。雖然超任版的故事骨幹跟PCE版和PC98版沒有多少改變，但情節發展卻有所不同，會增添不小PCE版所沒有的小故事。這會令大家對這超版本另眼相看嗎？

## 番外故事

《翡翠龍傳説》除了主故事吸引外，一連串番外故事也是以往玩家留意的部分。原來PCE版上的番外故事，在超任版中將全部刪除，換上了全新設計的故事，只要符合特定條件，番外故事便會隨即展開。大家能夠發掘到多少個番外故事呢？



## 生逢亂世——青龍與少女的愛情故事

2000年前，在北面有一處聖地伊斯班，那裡人類本與龍族和平共處，不過，有一天，不知是誰下的毒咒，龍族人民的靈魂給蠶蝕掉，龍族只有逃離聖地，到別處隱居……



■PCE版（上）以精美的圖畫見稱，超任版也不甘示弱，同樣有大量插圖（下）。



■魔軍入侵，人類怎能抵抗？

正當人類開始遺忘龍的存在的時候，一個人類小女孩竟漂流到龍族隱居的地方，龍族長老給她起名達姆妮，決意把她撫養成人……

十二年後，達姆妮為了尋找「身為人類的幸福」，決定回到人類世界。臨行前，跟她青梅竹馬的青龍艾度沙折去自己一隻角，囑咐達姆妮要是遇上甚麼危難，只要吹響角笛，無論相隔多



■幾經辛苦，艾度沙終於得到能令他變身成人類的「銀龍之鱗」。




■拜別白龍長老，艾度沙立即趕赴伊斯班迎救愛人。

麼遠，艾度沙也會趕到達姆妮的身邊……

就在這時，伊斯班遭到魔軍入侵，眼見戰火連綿，生靈塗炭，達姆妮只有吹起角笛，呼喚艾度沙……



## 著名夢幻模擬遊戲於超任登場!

# Der Langrisser 超級夢幻模擬戰

先後曾於 MEGA-DRIVE 及 PC Engine 推出的模擬遊戲 <Langrisser>，最新一集將會在超任和大家見面。今次我們便來看看這超任版和以往的版本有何不同，並介紹新登場的數位人物給大家認識。

機種：超級任天堂
製造商：MASIYA
預定發售日：6月下旬
價格：10800日元
遊戲性質：SLG+RPG
容量：16M+64Kbit 電池記憶
開發狀況：——

## STORY

在一個遙遠的世界中，有著光、闇、帝國以及一支不屬於任何一方的中立力量。這四大勢力都各自在計劃如何擴展實力，但似乎沒有任何一方是正確的……

獨個兒四處冒險的主角艾雲，卻在某條村莊遇上了意想不到的事件。

好友希爾的朋友莉安娜被帝國軍尼奧率領的強大部隊捉去了。

「為何帝國軍要將莉安娜捉去？」

艾雲一邊想著，一邊拔出了腰間配劍，開始去迎救莉安娜了。







■ 主角艾雲登場。雖然看來很有氣勢，但在遊戲初期還是懂慎一點的好。



■ 在每一版開始之前，會以大地圖指出現時主角的前進路線。

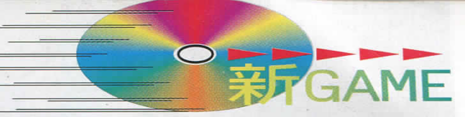



■ 故事1的序幕。漫長的故事由這時起正式開始。



◆ 男主角艾雲。自幼失去了雙親，開始四處流浪，正義感很強，可說是超典型的男主角。

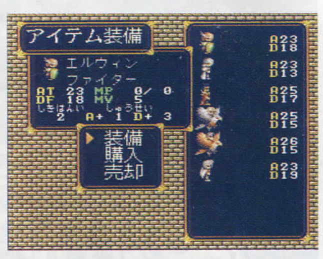
◆ 女主角莉安娜。光之神殿的巫女，被尼嘉魯帝國追捕時為艾雲所救，從而開始了冒險之旅。




## 看看遊戲的基本進行方法

在 MD 版的< Langrisser II >中，雖然已可由大家自行決定主角名字，但今次則更進一步，實行由大家設計出自己獨有的主角，方法則類似超任作品<傳說之戰 OGRE BATTLE >，光之神會先要你輸入名字，然後會向你提出一些問題，而你的回答則會決定主角的能力值。除此之外，主角的初期職業亦同樣是以這種問答形式來決定的。

當完成了主角的設定後，便可正式開始遊戲了。這時畫面上會以遊戲世界的地圖，表示出現時為止的進攻路線及今次的目的地，跟著便會開始該版的序幕，交待部分劇情，然後是表示出該版的勝利及戰敗條件。這時你便要選擇出適合的傭兵，在商店購入道具並裝備起來，再將指揮官配置到畫面上，跟著便正式開始戰鬥了。



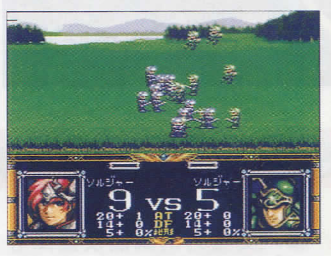

■ 除選擇僱用的傭兵外，亦要替隊伍的指揮官選購和裝備道具以增強實力。



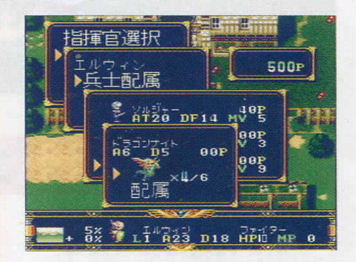
■ 若戰況不利時，部隊便應盡量靠近指揮官，以便能取得補給及提高戰鬥力。




■ 遇上難纏的敵人時，先以魔法削弱他們是一個不錯的方法。




■ 戰鬥畫面是這遊戲的一大特色，看著這班 Q 版戰士的大混戰，實在是有點搞笑。




■ 一分錢一分貨，龍騎士雖然戰鬥力厲害，但價錢亦同樣厲害……

## 令故事產生變化的各種可能性

除了一般的對戰外，當達到某些條件時，遊戲中是會發生特定事件的。你可能會需要在對話進行的途中從數句句子中選出其中一句作答，而你在事件中的行動結果亦一樣會導致路線的分支，你有否打倒特定的人物呢？你有否通過某個地點呢？有些分支處更可能會在你不知不覺間出現了的。



■ 大魔導士謝西嘉是現時唯一知道神劍 Langrisser 秘密的人。



■ 地面上的大洞是魔法造成的嗎？




■ 對於一般沒有對空能力的地上部隊而言，飛行部隊會是很麻煩的敵人。

## 三位新登場的人物

像< Langrisser >這類由 SLG 和 RPG 組合而成的作品，人物是一個相當重要的元素，因為每位人物在遊戲中都有著自己的戲份，不像一般 SLG 作品中，部隊只是一粒棋子般的地位，因此若能對人物有較深入的認識，玩起來便能更投入了。

### 蘇莉雅

人類與魔族的混種，對人類抱著強裂的憎恨之心，現時是荷西魯旗下的一員，對人類帶來了各式各樣的災難。



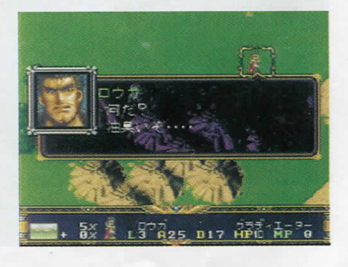
### 露絲列絲

引導著主角們，掌管法律的光之女神。與闇之神（混沌之神）卡奧斯對立。



### 羅卡

邊當傭兵，邊找尋著失縱了的妹妹。他自己本人雖然不喜歡捲入俗世間的權力鬥爭，但知道他才能的支配者們卻沒有一個是希望與他為敵的。至於他那種只相信自己而不相信別人的性格，難道是和他的過去有關的？






# 3D 型動作 RPG 續篇於 NEO • GEO 登場！

# 十字神劍 II CROSSED SWORDS II

機種：NEO • GEO CD
製造商：ADK
預定發售日：發售中
價格：5800 日元
遊戲性質：3D 動作 RPG
開發狀況：100%

## 充滿臨場感的 3D 立體戰鬥再度展開

以夢幻式世界為舞台，3D視點進行的動作RPG＜十字神劍＞。這遊戲的續篇＜十字神劍 II ＞，則剛剛以NEO • GEO CD 專用軟件的形式推出，從三名能力各異的主角中選出一人，以劍和魔法打倒敵人，再利用打倒敵人時所得的金錢，到商店購入更強力的武器及提高等級，以應付接下來的冒險旅程。

除了故事模式外，這遊戲還準備了「卡列比杜之鬥技場」這種練習模式，讓你挑選喜歡（？）的魔物來決一高下。

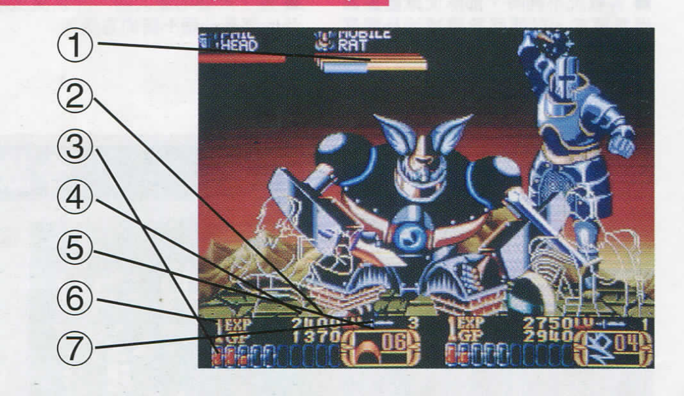



■遊戲中準備了兩種模式供大家選擇，不過當然是以完成故事模式為最大目標。

■死神已揮起鐮刀，現在只看你是否 CONTINUE 了。



### 畫面看法一覽（故事模式）：



① 敵人的剩餘體力
② 主角現時的經驗值
③ 主角的剩餘體力
④ 現時手上的金幣總數
⑤ 現時可使用的魔法種類及次數
⑥ 主角現時的 LV（等級）
⑦ 現時劍的 LV（等級）
⑧ 顯示剩餘的限時
⑨ 表示勝利的次數，先勝兩局的便是勝方

## STORY

面對從千年的睡眠中醒來的太古之魔神拿斯，比魯卡王國的騎士節節敗退，這時出現了兩位能使用太古之魔術「魔導術」的勇者，打敗了魔神拿斯，封印了通往魔界的通道。

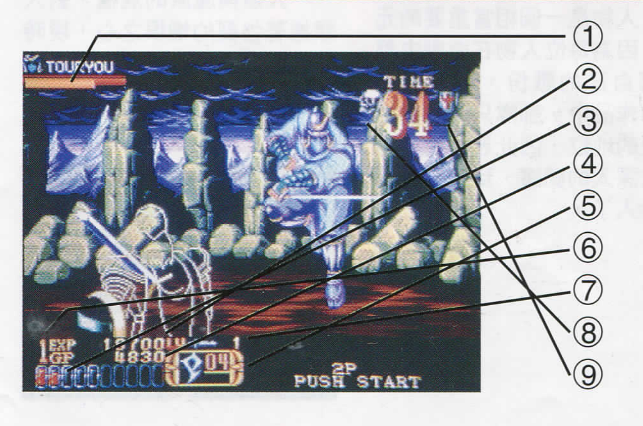
數十年後……

隨著比魯卡王國的復興，人們的生活亦開始回復正常，但黑暗世界殘留下來的魔物們卻以古魔術令魔神復活過來，比魯卡王國在魔王的軍勢下，人們再度陷入了絕望之中……




■ 你要在比魯卡王國的各地轉戰，解救正在受到迫害的平民。

### 畫面看法一覽（鬥技場模式）：



## 三位各具特色的主角

這一集的另一個特色，是你可從三位各具特色的人物之中選出一人來成為主角，雖然這三人的分別不過是在於注重速度、注重力量或平均型，但和上集相比已經進步不少了。

### ◆身經百戰的老騎士◆

**艾多**

以往是比魯卡的騎士，雖然已經退役了一段日子，但為求可以得到一處戰死之處而在各地流浪。是位有著強大破壞力的重戰士，但速度卻是三人中最慢的。

必殺技
SWORD • BLEAKER
←↙↓↘→+A 掣

### ◆漆黑之風◆

**佐方**

東方的戰士。受奸人所害，流落至比魯卡一帶，一位在各方面都較為平均的劍術師。

必殺技
空竹破
↙←↖↑↗+A 掣

### ◆神秘莫測之魔術師◆

**拉莎**

南方的魔術師，由於族人被魔物所殺而決心復仇。雖然身輕如燕且擅長魔法，但攻擊力卻是三人中最低的。

必殺技
夢幻斬殺
→↓↘→+A 掣

## 到底要武器還是要升級呢？每次來到商店總是叫人頭痛

在遊戲的進行途中，你會來到一些商店之中，利用你平常打倒敵人時所得的金錢，你可在這裡購入各種武器或是回復體力，值得注意的一點是連提升等級也是要付錢的，即是說即使你已有足夠的經驗值，仍是不會自動提高等級的，你要付出一定的金錢後才能正式得到升級所帶來的效果（當然，經驗值不足的話即使付錢亦不可能升級的），至於武器方面，除了武器本身的攻擊力外，每種武器均具備一種魔法，所以選購武器時除了要考慮到武器的攻擊力外，武器上的魔法也是考慮的因素之一。

■進入商店後，大家便可各自選購自己喜歡的武器。

■閃電魔法帶來了從天而降的雷柱，給了眼前的敵人狠狠的一擊。

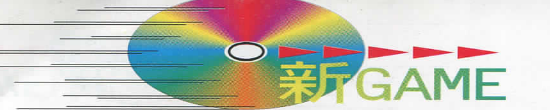





■武器各有自己的特殊能力，但使用次數有限，最好還是留待危急關頭才好使用。

■除了魔法外，每位主角亦各有一種甚具殺傷力的必殺技。





# 皇牌空戰




在空中飛翔是男兒們的夢想！

*1993年，NAMCO推出的街機3D空戰遊戲《AIR COMBAT》，獲得遊戲迷的高度評價，想不到，我們很快就能 在家中享受到那種空戰所獨有的刺激感覺——NAMCO公司要在PLAYSTATION推出它的改良版本「ACE COMBAT」了！*

## 一個為次世代機種度身訂造的遊戲？

空戰遊戲講求速度感，特別是３Ｄ空戰遊戲，由於是以多角形來表現，以往的家庭遊戲機往往難以勝任，不是畫面不夠精細就是速度感欠奉，但自從次世代機種出現，這問題終於解決了。ＰＬＡＹＳＴＡＴＩＯＮ不單在畫面的表現力方面比以往的家庭機優勝，更因為有計算３次元動作的專用晶片，令那種空戰中所特有的速度感以表現出來。

機種：PLAYSTATION
製造商：ＮＡＭＣＯ
預定發售日：未定
價格：5800日元
遊戲性質：3D射擊
開發狀況：60％（4月10日）

## 與街機版本的不同之處

這ＰＬＡＹＳＴＡＴＩＯＮ版在基本概念上和街機版一樣，是假設你是一位戰鬥機的機師，身處在一架戰機之內，你要時刻留意機內的各種儀器，跟敵人戰鬥，並完成各版的任務。

在**ＰＬＡＹＳＴＡＴＩＯＮ**版《ＡＣＥ　ＣＯＭＢＡＴ》中，除了會加入街機版新作《ＡＩＲ　ＣＯＭＢＡＴ　２２》的「戰鬥內容」、「戰場」及「設定」等要素外，還會加入一些ＰＬＡＹＳＴＡＴＩＯＮ版獨有的要素，所以即使你是街機版的空中皇牌，這ＰＬＡＹＳＴＡＴＩＯＮ版仍會是一個充滿挑戰性的作品。

## 出動前的錶版特別講座

這遊戲的特色之一是模擬現代戰機的實際空戰環境，就連戰機內的各種儀器亦忠實的搬到遊戲之中，但不了解這些儀器的用途的話，不要說是擊倒敵人，相信連最基本的控制亦會出問題，所以在開始遊戲前，還是先花點時間來學會這些儀器的用法吧。

*1.絕對方位計*
以Ｎ、Ｗ、Ｓ、Ｅ表示戰機現時的絕對方位。

*2.機體水平線*
機體的水平標準線。當這條線與傾斜度對照線的「０」重疊時，即代表機體是以水平狀態飛行中。

*3.目標方框*
表示了畫面內的敵人所在位置，沒有這方框的即代表是同伴。
敵機種——ＳＵ－２７
與敵機的距離——１２３４

*4.補助箭咀*
表示了最接近的敵人的所在方向。

*5.速度計*
表示機體現時的速度。

*6.高度計*
表示機體現時所在的高度。

*7.導彈導向框*
導彈所用的雷達。當這◇的記號與目標方框□重疊時會變成紅色，表示你已鎖上（ＬＯＣＫ　ＯＮ）了敵機。若在導彈的射程內有超過一架敵機時，你亦可按△掣去改為鎖上現時第二接近的敵人。

*8.導彈範圍*
即導彈所能鎖上敵人的範圍。

*9.傾斜對照線*
表示了機體的上下傾斜（ＰＩＴＣＨ）及回轉（ＲＯＬＬ）的參考線。
與機體水平線重疊的線表示了機體的水平傾斜角，傾斜水平線與機體水平線之間的角度則表示了機體的水平回轉角。

*10.索敵雷達*
以俯瞰狀態表示敵人與機體的位置。隨著與最接近敵人之間的位置，雷達更會自動變更成為長距離、中距離或短距離狀態。
自己的機體會以戰機的形態在中央表示敵人會以紅點表示同伴會以白點表示

*11.信息區*
顯示雷達員（設定上是與你同機的）的忠告，以及遊戲進行中的信息。

*12.武器餘數*
理論上，只要你百發百中，武器是絕對夠用的……但理論歸理論，平常戰鬥時最好多使用機鎗（ＧＵＮＳ），那麼在緊要關頭便能有較多導彈用了。

*13.機體損傷表示*
以白－黃－紅三種的顏色變化表示機體現時的受損程度。

*14.燃料計*
與速度及傾斜度無關，只會隨著時間而減少，簡單來說即是限時。

NE N NW (SU-27) 1234 FUEL 1100 900 700 500 300 SPEED W PULL UP 25 20 15 10 5 ALT X1000 DAMAGE MISSILES 4 GUNS 800

## 皇牌空戰小講座１（ＬＯＣＫ ＯＮ）

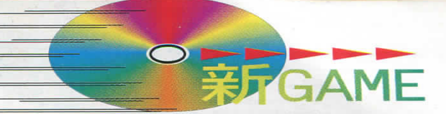
ＬＯＣＫＯＮ即是指飛彈的導向雷達捕捉了敵人的狀態。總之，即使肉眼發現了敵人，若沒有鎖上他的話，導彈就無法準確命中。

## 皇牌空戰小講座２「機槍模式與導彈模式」

太接近敵機時，導彈會失去其誘導功能，即使敵機就在眼前亦不會擊中。另外，若敵機在事前發現了導彈，是能巧妙地避過的。

這時你便要利用戰機上的另一種武器「機鎗（ＧＵＮＳ）」。

當與敵機的距離接近至一定程度時，電腦會自動替你選用機鎗模式，這時 W 會變成 ⊹ ，表示已進入可使用機槍的距離，當目標方框口進入這機槍記號 ⊹ 時，機槍便能擊中敵機。









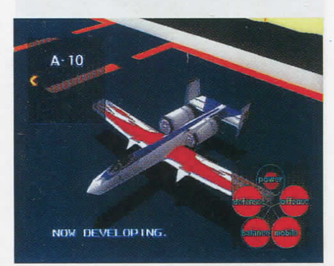

「F－16」
■小型的單引擎戰機，機體上安裝了大量先進的電子系統，在空戰或對地攻擊方面都有優秀的表現。




「F－117」
■世界第一款隱形戰機。雖說是戰機，但不太適合空戰，而基本性能亦比其他機種稍低。




「MIG－29」
■整體來說很平均的一款好戰機，特別在速度和機動力方面都有相當高的表現，但最大弱點是防禦力不足。




「A－10」
■專為對地攻擊而設計的機體。以重裝甲補足了速度不足的缺點。本來是不適合作空戰的，但在這遊戲中有了適量修改，令他在空戰中亦保持有一定戰力。

## 空戰小講座3「機體性能的看法」

在選擇機體時，最需要注意的是畫面右下方的性能表。各性能均以不同大小的紅色圓圈作出5階段的評價，至於評價項目則有以下5種。

◎POWER＝速度方面的性能

◎OFFENCE＝攻擊力，即一擊能對對手造成的破壞力

◎DEFENCE＝防禦力，中彈時的耐久力

◎MOBILE　＝機動力

◎BALANCE＝表示了機體整體性能平衡的好壞

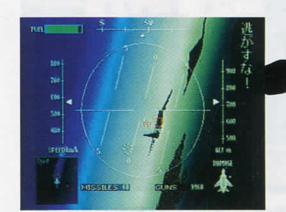



「F－4」
■1960～70年代的傑作，在空戰或對地攻擊力方面有平均的實力，是架萬能型全天候戰機，但面對現代的新型戰機會否有點過時呢？

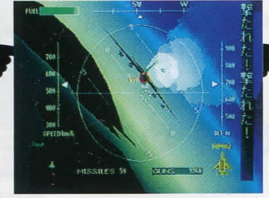
# 一切準備妥當！出發吧！TAKEOFF！！

## MISSION——阻止敵人的轟炸

敵方的「B52型轟炸機」及「C5型運輸機」編隊，正準備向我國的都市進行轟炸，你的任務是去擊落這些編隊，阻止這次轟炸行動。



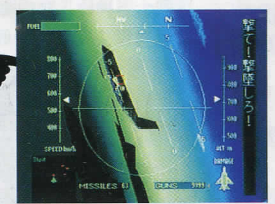

■任務開始，首先找到的是一架B-52，鎖上了導彈鎖後，它幾乎已是不可能逃掉的了。




■收拾了眼前的傢伙，可是背後卻吃了一擊，機體損傷表示立時變了黃色。




■在近距離戰鬥中，機槍會是比導彈更直接有效的武器。




■不要再只顧眼前的獵物了，先甩掉後方的敵機吧。

## MISSION——空母殲滅戰

為了削弱敵方的戰力，你要向一支以航空母艦為中心的敵艦隊進攻。到底你會成為炮灰還是英雄呢？




■這一戰會以從機體後方觀看的視點來進行。這時所用的機體是隱形戰機「F—17」，而對手則是一艘護衛艦。




■這邊「F—6」亦在攻擊敵方的戰機。在這種「TAILVIEW」的狀態時，畫面上雖然不會表示導彈範圍，但導彈導向框卻會以一個「在畫面上逐漸縮小的正方形」來表示。圖中的大正方框就是一個剛出現的導彈導向框。




■以「F—2」型戰機和這一版的目標航空母艦決戰的一幕。看來你是飛得太低了，快點爬昇吧，否則是很難避過來自母艦的密集炮火的。

## MISSION——夜襲海岸都市

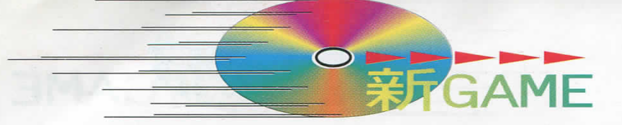
接著下來的任務，是要你乘夜向一個被敵人佔據了的都市進行突襲。在漆黑的晚上作戰，自然要格外小心了……



■雖然目標方框已鎖上了兩個目標，但在這麼黑的環境下，實在是不知道自己瞄準了些甚麼的。




■市鎮的夜景及高層大廈均以3D多角形迫真的表現了出來，令你有親歷其境的感覺。




# 特攝英雄戰略成人遊戲中文版第二彈




## 聖少女戰隊 II ～銷魂戰記

「天在呼喚、地在呼喚、人們在呼喚，喚我剷除罪惡；有邪惡的地方我必定出現，有罪行在發生的地方我必定往！！」正義的布蘭德戰士再次帶領五位嬌俏可人的雷卡戰士進入中文PC個人電腦的世界，喜愛特攝英雄片集的成年電腦遊戲迷怎可錯過?

機種：PC個人電腦
製造商：APPLE PIE
發行：華義國際
預定發售日：6月
價格：未定
遊戲性質：戰略模擬歷險遊戲
開發狀況：不詳
備註：只適合十八歲或以上人士

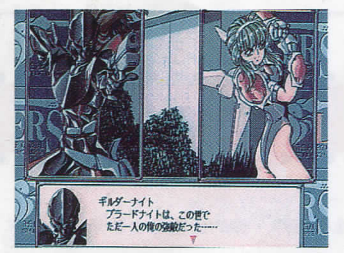
## 更完整的第二部

### 這才是像樣的特攝故事嘛！

上一輯《聖少女戰隊》故事十分簡單，這一輯就曲折得多。

故事講述上回擔當卡魯邦帝國冷徹參謀的蕾蒂亞竟仍在人世，還轉投宇宙犯罪組織迪奴聯軍麾下，向迪奴聯軍提供雷卡戰士和雷卡水晶的情報，助迪奴聯軍奪取雷卡水晶。這回聖少女戰隊有難了。

此外，這一輯故事會圍繞男主角沼田俊的身世發展，他會得到新的變身力量，連他的生父也會出場，所以即使你對那些成人片段毫無興趣也好，相信是特攝英雄迷也一定會滿足。




■神宮寺寬、大道寺大介、冷面吉魯達戰士等神秘人物相繼登場，他們可會成為聖少女戰隊的競敵？



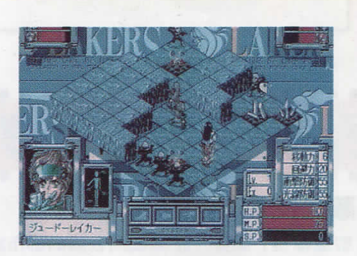
■努力吧！沼田俊——聖戰士布蘭德！

### 認認真真的打一場吧！

玩過第一輯的朋友都不會否認，《聖少女戰隊》第一輯基本上是個「服務玩家」的遊戲，不過，第二輯可不會讓你那麼輕易欣賞到「好片」，除了每個頭領的實力都提高不少外，敵人還人多勢眾，一次戰鬥中可以出現四、五個中級頭領哩！另外，主角晉級時不會自動補充HP，複雜的地形也加快了MP的消耗，要勝出每一仗可不是件易事哩。



■面對這麼多強敵，你能衝破他們的包圍網嗎？

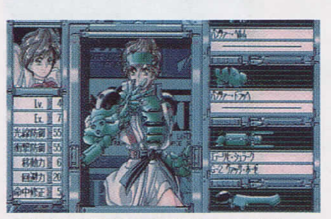


■Crisis Field是由無數被迪奴聯軍迫害的人和被宇宙中諸位英雄人物擊倒的怪物的憎惡和怨念積聚而成的妖魔空間，在裡面作戰MP消耗比平常大得多。

### 新增戰鬥功能

#### 傳送

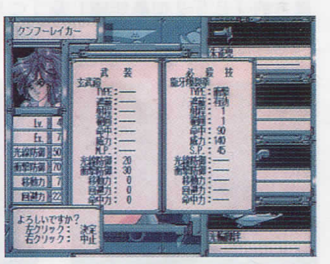
在這一輯遊戲中，主角們的裝甲是會損毀的，損毀後戰鬥力和防禦力便會大大降低。那時便得從母艦傳送新的裝甲來更換。主角們也可以跟據戰況在戰鬥中更換武器裝甲。



■裝甲損毀是可以傳送來更換的，但那一回合便甚麼也不能做了。

#### 必殺技

當主角們遭受攻擊時，代表精神集中程度的SP便會上升，而當SP到達一定水平時，主角便可使出比平常攻擊威力大兩倍的必殺技。



■在選擇裝備時，選用有必殺技的裝備便可在戰鬥中使出必殺技。

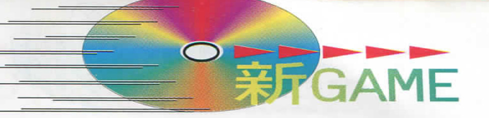
### 喜怒哀樂只得一個樣？

這一輯遊戲仍像以往一樣，有在故事中穿插多節成人三級片段，可是除此之外，主角的造型就只有兩、三款，不管角色喜怒哀樂也都是那個表情，這是遊戲中比較美中不足的地方。



本文圖片取自 PC98日文版

鳴謝華義國際提供資料



# 正義戰士列陣

## 聖戰士蘭德／沼田俊



鷲羽學園學生，聖少女戰隊的行動指揮，是個充滿正義感的18歲少年，與艾倫•布蘭德精神合一之後得到了變身能力。打倒邪帝加爾文之後獨自修行了半年。



### 戰力分析

遊戲初期具回復能力的戰士之一，戰力較一般戰士略勝一籌，行動力一般。

## 雷鳴戰士／橘夏音

鷲羽學園柔道部的主將，是沼田俊青梅竹馬的好友，對俊亦有好感。

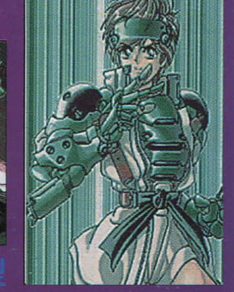
### 戰力分析

隊中攻擊力和防禦力最強的一人，還可作遠程攻擊，可惜耐久力不足，不應以她去追擊敵人。





前作造型



## 星星戰士／森野玲子

聖少女戰隊的隊長，本是青春偶像，但為了升學而暫停了歌唱生涯。跟沼田俊是對情侶。

### 戰力分析

戰力不俗，可是常因劇情需要而不能出場應戰，且行動力較低，導致晉級緩慢。



前作造型





## 白鶴戰士／冰川美沙

文靜的大家閨秀，花道茶道學業樣樣皆能，擁有一股深藏不露的內力，是聖少女戰隊的軍師。

### 戰力分析

全隊最好用的一個，回復HP的能力很強，MP也很高，她的「天神破魔矢」更是命中率奇高、射程極遠的強力武器。

前作造型







## 功夫戰士／倉田千晶

鷲羽學園的不良少女，為人豪爽，但其實也有少女柔的一面，很關心朋友。

### 戰力分析

行動力和戰力不錯的一員，可是命中率很低，最好用來作前鋒。





前作造型





## 兔子戰士／森山由美

鷲羽學園足球部的經理人，因仰慕俊而加入足球部，是聖少女戰隊最年少的一人。

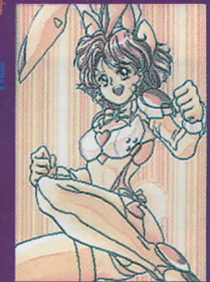
### 戰力分析

攻擊範圍廣汎，射程頗遠，可惜行動力和防禦力奇低。應盡快讓她晉級。



前作造型



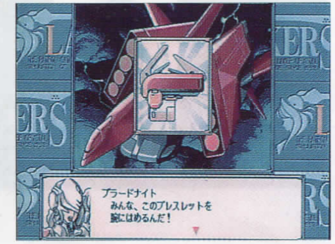


# 迎戰迪奴聯軍！！

## 第一話
## 歸來的俊—聖戰士布蘭德

宇宙犯罪集團迪奴聯軍的總帥拉維特從蕾蒂亞口中得知雷卡水晶的事，於是想趁玲子等人未恢復變身能力之前把雷卡水晶奪取過來，幸好得失蹤半載的沼田俊及時出現襄救。




### CHECK POINT
### 冰川美沙、艾莉奴和拉維特

拉維特初次見到美沙時，誤以為美沙是他以前死去的愛人艾莉奴，後來還喚怪人去把美沙捉去。冷血的拉維特原來也有多情的一面哩。

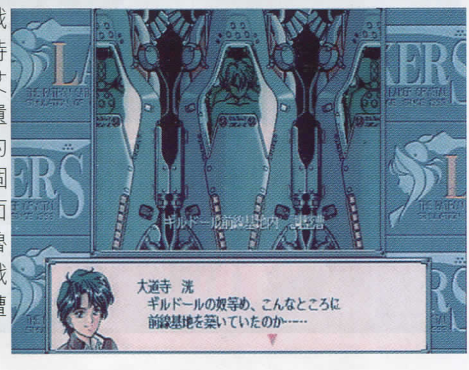



### 攻略要點

第一戰布蘭德戰士被十多個嘍囉包圍，應先逃到一旁去，減低損傷。幸好，這一仗敗了也可過關。

## 第二話
## 強敵！惡之戰士冷面吉魯達

為了擊敗聖戰士布蘭德，拉維特不知從哪裡得到艾倫•布蘭德的遺體，還利用他的DNA來製造出一個再造人戰士—冷面吉魯達。冷面吉魯達實力強頑，聖戰士布蘭德幾度險遭毒手。




### CHECK POINT
### 神秘人物神宮寺寬

在正找尋沼田俊的夏音、美沙和玲子面前出現，身穿一襲黑衣的神秘青年，他自稱要對付迪奴聯軍，還向玲子展開追求，到底他真正目的是甚麼？

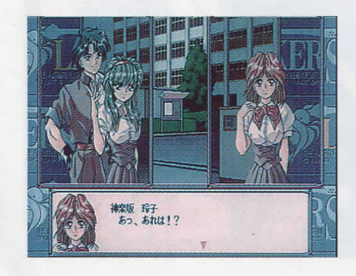


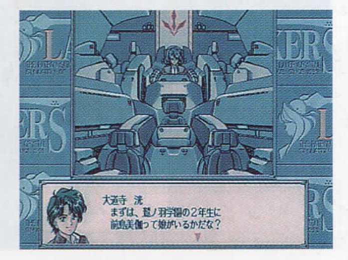
### 攻略要點

第一戰只要打倒兩個嘍囉便可過關。第二戰便要面對可作遠程大範圍攻擊的野豬怪人，隊員不應並排前進。

## 第三話
## 被斬斷的愛！萬莉的黑暗陷阱

迪奴聯軍的司令萬莉想出詭計，附身在由美的朋友前島美伽身上，引誘沼田俊，令玲子和俊之間產生誤會。神宮寺寬也趁此機會約戰沼田俊。



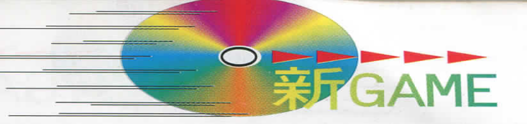




### CHECK POINT
### 沼田俊的超能力

沼田俊和艾倫•布蘭德的精神合一後，除了得到變身能力外，還得到一種超能力，在危急關頭從雙眼放出電光。好利害啊！

### 攻略要點

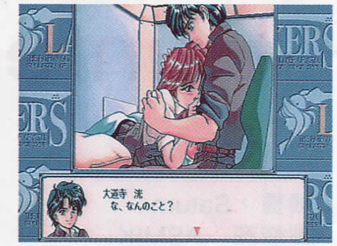
第二戰頭兩回合只得俊和夏音作戰，所以應先跳到車頂上暫避。到千晶、美沙和由美趕至後，就把三頭蝙蝠怪人交給她們處理吧。



# 第四話
## 以愛作賭注的對決！俊對寬！

萬莉想把玲子擄去，卻被寬破壞好事。救出玲子的寬擁吻玲子，這一幕卻為俊全看在眼裡。到了決鬥之日，萬莉更埋伏暗算俊 。



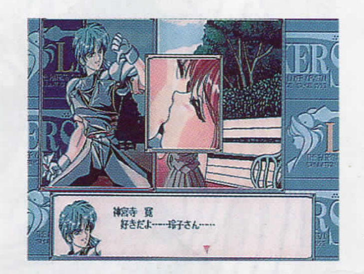


### CHECK POINT
### 神宮寺寬的真情？

在本質上與沼田俊如同兄弟的寬竟會違背指令救出玲子，這到底是他真的愛上了玲子，還是只為激起俊的怒火？

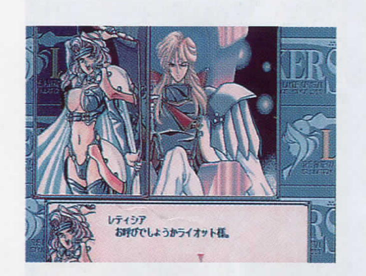
### 攻略要點

第一戰只要別那麼快衝過體育館便不怕被圍攻了。



# 第五話
## 驚愕！仍在人世的蕾蒂亞

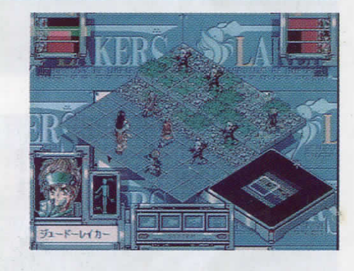
萬莉和冷面吉魯達連番失敗，終於迫使拉維特請蕾蒂亞擔任作戰指揮。蕾蒂亞想出以寬來引誘千晶，引俊單身赴戰，這終令俊身受重傷。





### CHECK POINT
### 謎之戰士

突然出現的神秘戰士擁有很強的戰鬥力，一下子便能化解蕾蒂亞的攻勢。他到底是敵是友？



### 攻略要點

第一戰可說是整個遊戲中最難過的一關，由於少了俊，所以在開戰之前一定要先替美沙換上龍玉寶珠作護甲，好替其他戰士回復HP，還要多節約她的MP啊！

# 第六話
## 玲子覺醒！俊新的變身

沼田俊和聖少女戰隊各成員趁著黃金周日，一起去找尋俊小時候父親向他提起的武羅亞怒島，希望找到傳說中的聖者之劍，但是途中卻遇上蕾蒂亞的阻蹺。



### CHECK POINT
### 俊的親父—大介

沼田俊的父親在俊年少時便離開了他，把他寄養在夏音家。看來他是知道布蘭德星的事情的，到底他是個怎樣的人呢？



### 攻略要點

第一戰開戰前應先準備足夠消遣玩意，因為這戰場又大又複雜，所以運算時間特別緩慢。由於前進速度慢，不應心急，就讓美沙準備破魔矢，大家埋伏在樹林中，等敵人來送死吧。第二戰初期由於只得四人出戰，所以不應單獨行動。

## 《聖少女戰隊》用語字典

**布蘭德星**

雷卡水晶的發源地，聖少女戰隊和沼田俊的祖先的故鄉。星球上的人民熱愛和平，但卻遭來奪取雷卡水晶的邪帝加爾文毀滅。

**雷卡水晶**

宇宙中最強大的熱源體，擁有強大神秘而強大的力量，也是聖少女戰隊的力量之源。

**聖少女戰隊**

遠古時守護雷卡水晶的聖女，布蘭德星球被破壞後便帶同雷卡水晶跟其他布蘭德星人來到地球，落地生根。輾轉至這一代，沼田俊和森野玲子等人再次利用雷卡水晶的力量來對付入侵地球的敵人。

**卡魯邦帝國**

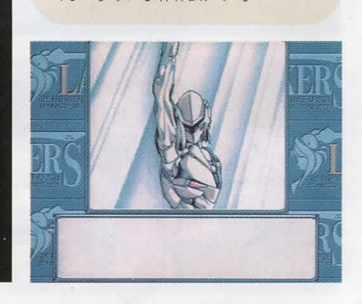
由邪帝加爾文率領的邪惡帝國，為了奪取雷卡水晶而把布蘭德星球毀滅，但終於被沼田俊和聖少女戰隊消滅。

**艾倫・布蘭德**

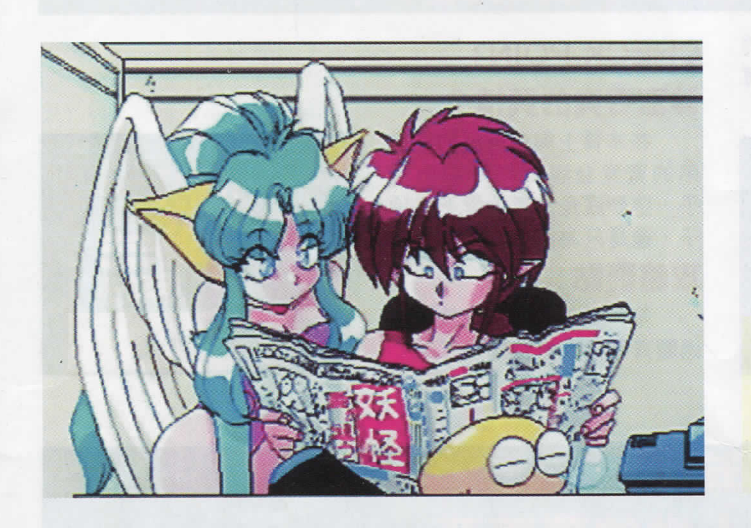
布蘭德星的大英雄「勇者布蘭德」的後裔，遭邪帝加爾文暗算，後來藉著心靈感應而令沼田俊覺醒，最後更與他合而為一。

## 以後發展……

幾經艱苦，沼田俊終於得到聖者之劍，可是，迪奴聯軍也得到新的援手——影虎。這個突然投靠基魯頓幫的劍客擁有可怕的實力，不單步履如飛，還有多種遠距離大範圍攻擊招數，他會是聖少女戰隊的最可怕敵人嗎？



# 魔界美少女蘭姆擊退妖怪的大活劇，分



# 寶魔 Hunter 蘭姆

機種：Saturn
製造商：ASMIK
預定發售日：95年9月
價格：8800日圓
遊戲性質：電子小説
容量：2隻CD-ROM
開發狀況：——
其他：只適宜十八歲或以上人仕，記憶咭對應

## 就像看動畫一樣的遊戲，一共有8集故事

### 有著TV動畫的編排

這Game的其中一個特色就是以日本TV動畫的編排手法去編排。首先是Opening→廣告→前半故事→廣告→後半故事→Ending→下集預告，就好像有30分鐘的TV動畫。而本Game的主題曲與插曲則由Game中的配音員負責，其中一首插曲便是由主角蘭姆的配音員玉川紗己子所唱。

### 擔任人物設計的是動畫著名作畫監督中嶋敦子

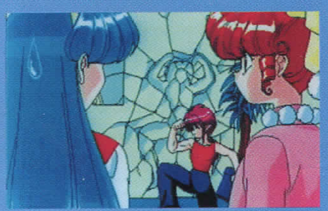
曾經負責「山T女福星」及「亂馬1/2」等的作畫監督中嶋敦子是本Game的人物設計師，相信Game的作畫水準肯定有保證了。

### 故事內的對白全是由著名的配音員所負責

既然是標榜像動畫一樣的遊戲，Game中的所有對白當然是配音的，而配音員就是玉川紗己子、山口勝平、白鳥由里等配音界中的明星。



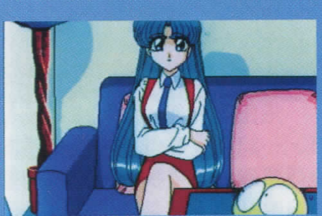
喂！蘭姆，妳究竟正在做甚麼呢？（蘭姆：「你買隻Game你咪知囉！」）



嘩！柏斯真夠「硬淨」。（蘭姆：「……」）



柏斯：「唉！為甚麼女孩子（蘭姆）總要遲到呢？」（蘭姆：「因為我係女主角囉！」）



咦？很少看到蘭姆這麼文靜幽雅。（蘭姆怒吼：咁你即係話我平時好粗魯啦！！）

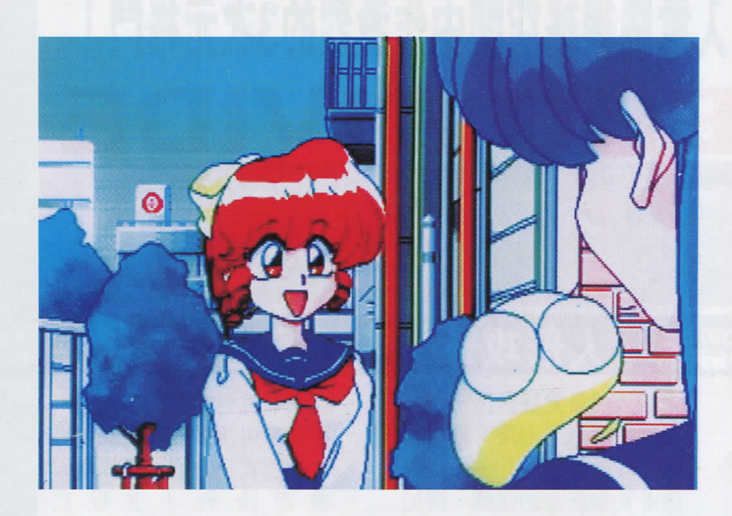


**第1話**
為了收回「魔法玉」。魔族的柏斯和蘭姆來到了人間界，第一隻妖怪是蠟燭怪。



**第2話**
蘭姆聽聞女子更衣室裡有妖怪出現，便靜靜地混入學校裡對付他。還有女配角女子高生美月初次登場。

# 別在Saturn和Playstation同時上演！



## 寶魔Hunter蘭姆 Special Collection Vol.2

| | |
|---|---|
| 機種：Playstation | 遊戲性質：電子小説 |
| 製造商：ASMIK | 容量：CD-ROM |
| 預定發售日：95年9月 | 開發狀況：—— |
| 價格：5800日圓 | 其他：記憶咭對應 |

## 期待的續編終於登場

### 除了移植電腦版本的故事外，更加插全新的故事

去年12月在Playstation發售的「寶魔Hunter蘭姆」開拓了另一種遊戲路向，因為廣受歡迎，所以很快便推出下集。承接了上集的故事，主角蘭姆為了維持魔界與人間界的友好關係，繼續斬妖除魔，當中更發生了不少趣事。故事的主幹是以電腦版中的4至6集構成，再加上1集全新的故事，必定會為大家帶來不少歡樂。




蘭姆是在看三級書嗎？（蘭姆：「嗱！…」）



兔女郎打扮的蘭姆，漂亮嗎？（蘭姆：「仲駛講咩？」）

### 不可缺少的廣告和全配音對白

像Saturn的版本一樣，Playstation版同樣擁有廣告、Opening、Ending等的TV動畫特徵。而配音演員則用上了和Saturn版同樣的大「卡士」，絕對不會令大家失望。



故事中的另一美少女——月子（蘭姆：「點解呢張相無我份喎？」）



這隻八爪魚是誰的呢？（蘭姆：「我想將佢做刺身呀！」）

### 溫故知新

趁新的2作還未推出前，我們重溫一下電腦版前四話的情節吧！

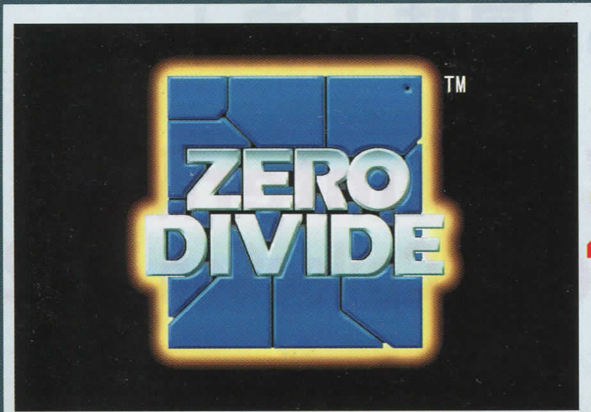


**第3話**
因感冒去看病的柏斯發覺醫院中有妖怪的氣味，不過…。變身做護士進入了醫院工作的蘭姆，漸漸被筋肉女醫生的魔手迫近…。



**第4話**
在家庭餐廳出現了妖怪，蘭姆與美月打扮成活潑的女侍應，與妖怪展開決鬥，但這時發生了意外的事情…。






# 由玩家操控著可視化人型攻擊程式，進入電腦網絡空間中作激烈的3次元格鬥！

# ZERO DIVIDE

機種：PLAY STATION
製造商：ZOOM
預定發售日期：95年
價格：未定
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM
開發狀況：20%

## 為了阻止大量機密資料從網絡上溜走，人形攻擊性程式馬上出擊！

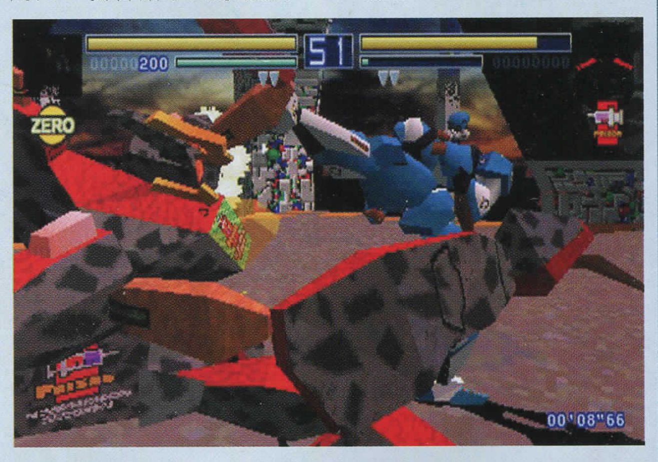
故事發生在近未來，由於Internet（國際網）的高速發展，資訊高速公路的構想終於得到實現，數以十億位元的網絡資料可以自由地滲進社會的每一個角落。

可是，某方面突然在國際網上開設了一個名叫「XTAL TOWER」的大型資料庫，聲稱裡面藏有世界各國政府的重要機密資料，由於接通這資料庫的地址沒有公開，所以一般人都以為只是個故弄玄虛的惡作劇而已。不過，各國首腦卻感到十分焦慮，因為近日很多重要的機密情報都在一瞬間便被取去，正本更被人破壞！

一般相信，這些事件是一些網絡入侵者所為，他們擁有超凡的電腦知識和技術。而到了這個時代，那些網絡入侵者更設計出一些擬似生命體程式出來。那些自稱「攻擊性程式」，依從創造者初期設定的任務，開始在網絡上建立「XTAL TOWER」資料庫。

某日，不知是不是哪個網絡入侵者的惡作劇，各國首腦都收到一封電子郵件：「從現在開始到指定時間內，我會給予大家接通「攻擊性程式」的機會。大家就來選擇喜歡的程式，將其他程式消滅吧！假如能破壞最後的「主程式（Master Program）」的話，那情報失蹤的事件便不會再次發生！」為了使機密的資料不再外洩，各國首腦均派出其代表Player，立即向著「XTAL TOWER」進發……




## 登場人形攻擊性程式介紹



ZERO——
被認為最能反映出製作者思想的人形攻擊性程式；擅長以體術攻擊，攻擊與防守的能力都十分平均。

IO——
貓娘形（女性？）攻擊性程式。擅長以利爪攻擊，經常以其高速及柔軟的身軀玩弄對手。也是由設計ZERO設計者創造出來的。

WILD 3——
主要是用槍（大炮？）與刀作為武器的人形攻擊性程式。豪爽的性格明顯與ZERO不同。製作者是一個不折不扣的軍事狂熱者。

TAU——
蠍子形攻擊性程式，其動作往往出人意表，以強勁的尾部作猛烈攻擊。這個程式的設計者想製作一些非人形的作品。


（文中圖片均屬開發中畫面）




## 新系統、新角色，誓必帶來前所未有的感覺！

這是一個以電腦網絡空間為舞台的多邊形對戰格鬥遊戲。每個角色均有一些十分精采的連續技及超必殺技。遊戲是在一個擂台上進行，如能源給敵人扣盡那便輸了；另外若遭敵人轟出擂台時，千萬不要放棄，因為玩者可以在跌出擂台的一剎那抓著擂台邊，再加上一個一翻身便可以翻上擂台，真可以說是「生死一線間」哩！



■一時大意給對手轟了出去，難道要就此敗陣？



■不！幸好及時抓著擂台邊，真是驚險萬分！



■ZERO VS TAU！背景是個不可思議的網絡世界。



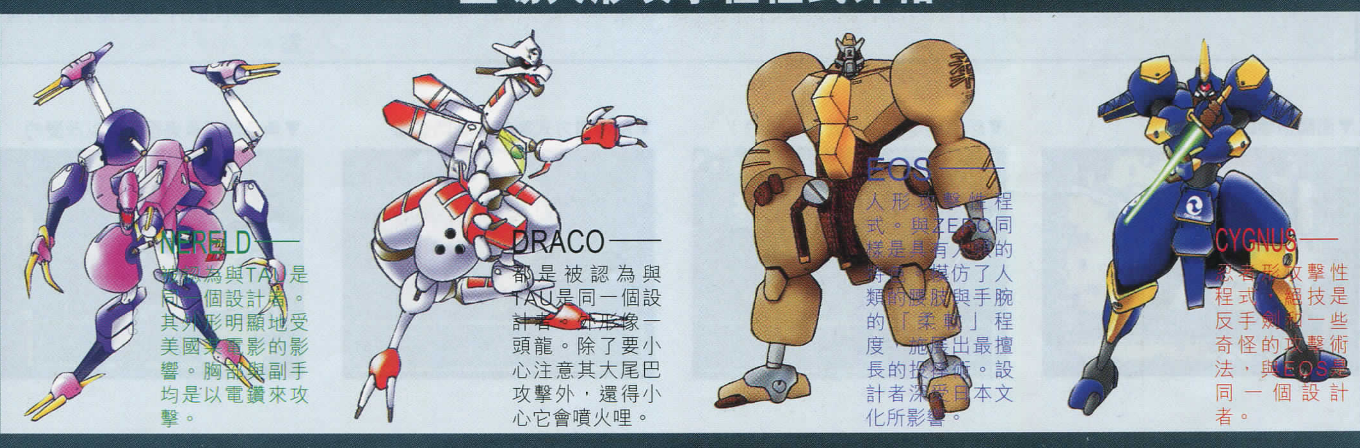
■迅雷不及掩耳的一剎那已經中招，IO真是十分敏捷。

## Play Station 的強勁多邊形處理能力，在這遊戲中表露無遺。



遊戲內的角色全是以多邊形的3-D電腦畫製成，單從圖片看來已是十分出色，再加上Play Station的多邊型處理能，肯定是一隻令大家翹首以待的精采作品！

## 登場人形攻擊性程式介紹



NERELD——被認為與TAU是同一個設計者。其外形明顯地受美國某電影的影響。胸部與副手均是以電鑽來攻擊。

DRACO——都是被認為與TAU是同一個設計者。外形像一頭龍。除了要小心注意其大尾巴攻擊外，還得小心它會噴火哩。

EOS——人形攻擊性程式。與ZERO同樣是具有人類的特色，模仿了人類的腰肢與手腕的「柔軟」程度，施展出最擅長的投擲術。設計者深受日本文化所影響。

CYGNUS——忍者形攻擊性程式，絕技是反手劍和一些奇怪的攻擊術法，與EOS是同一個設計者。

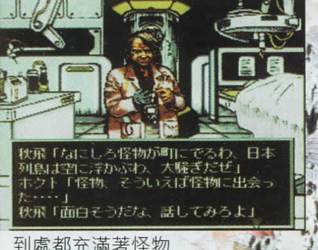




## 彌漫著詭秘與震慄的大作RPG

| | |
|---|---|
| 機種：超任 | 遊戲性質：RPG |
| 製造商：TAKARA | 容量：未定 |
| 預定發售日：95年秋 | 開發狀況：— |
| 價格：10,400日圓 | 其他：— |

# 一個步向滅亡的種族在25億年前移居在地球上....究竟他們最後選擇的是甚麼呢？潛伏在漫長歲月洪流裡的戰鬥到了現在，終於開始了！




到處都充滿著怪物

這個人因為受驚過度而精神錯亂

## 劃時代的RPG

### 簡介

因為日本列島發生了異變，令在江戶城聳立在富士樹海，亦有恐龍在九州 走動更有巨大的獅身人面像突然出現....一個不可思議的RPG——「魔天傳說」。

除了有劃時代的畫面與遊戲系統外，更集合了竹內誠，菲澤靖等各界重量級陣容，絕對是一隻萬眾期待的超大作！

### 故事大綱

在接近21世紀的時候，地球的時空突然發生了異變，整個日本島國都與地球分離，飛出了宇宙，而歷史上的遺跡亦同時復活....

一心想回到地[illegible]在[illegible]程時遇上了十分殘[illegible]的戰鬥....不久，他發現了使人驚訝的事實。那是一件遠在25億年前發生在地球上悲慘的往事....

## 真實的畫像與獨特的系統

### 畫像

由原有的東西方怪物變得更恐怖，為了讓「他們」表現得更生動，TAKARA特地找了一班拍攝SFX電影的專業模型家，把故事中的怪物造成真實模型，用特撮方法拍攝下來，再加上動畫而成為非常真實生動的畫面，可稱得上揭開RPG的新時代的序幕。

### 系統

從5個各自擁有特異本領的人物中選出一個當主角，在每打倒一隻怪物時便可得到能量，這部份大致上分開兩個部份；其一：武器，防具是可以分配為P(Physical)，E(Enemy)，M(Mental)三種；其二：可以把人物的特性加強和控制角色的成長過程。而當其中一個角色成為主角後，其餘四人也會分別在故事中出現，尋找伙伴也是這遊戲的重點。

▼面臨崩壞的新宿




▼想回到地球？打敗我才說吧！




▼用特撮方式製成的戰鬥畫面




▼角色的成長過程是可以改變的





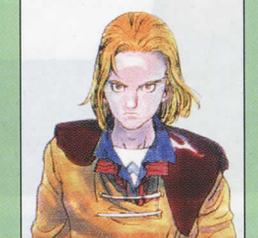
## 角色介紹

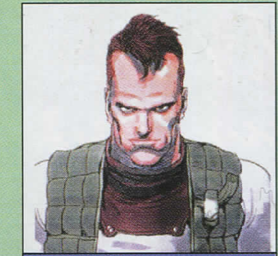


### 主角後補名單


左近樹雷 19歲
精神能力型

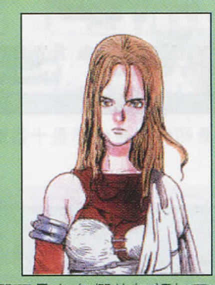

白鐵星義 35歲
冷靜思考型


水城北斗17歲
防守重視型


金剛大悟 27歲
肉體力量型


炎禮兒 18歲
正常型

### 身份未明的四位女角





她們可是主角們的紅顏知己嗎？

### Game中的主要配角








雖然他們並不是主角；但相信和故事有著莫大的關係

## 充滿特色的惡魔

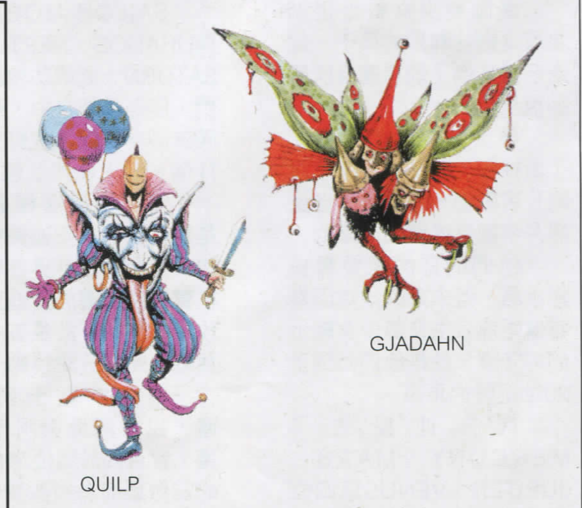
### 集合了東西方傳說的魔物，設計者是菲澤靖

古代的土偶

日本的紅偑

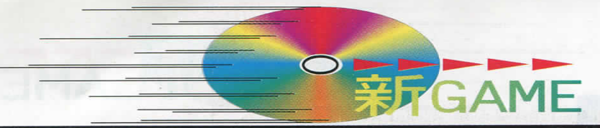


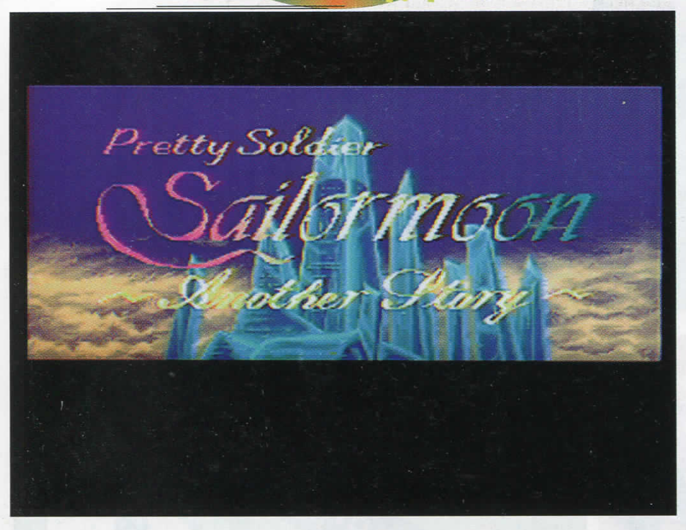

**用真實模型去拍攝，模型的像真度很高**



QUILP

GJADAHN




# 美少女戰士的首個RPG出擊！

## 美少女戰士 SAILOR MOON ANOTHER STORY

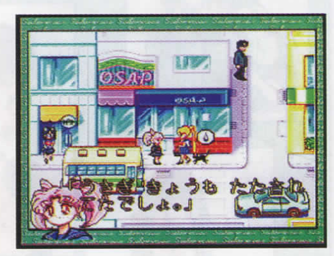
| | | | |
|---|---|---|---|
| 機種 | ：超級任天堂 | 價格 | ：11800日元 |
| 製造商 | ：ANGEL | 遊戲性質 | ：RPG |
| 預定發售日 | ：8月 | 容量 | ：24M |

## 一幕全新的故事將在超任展開！

在漫畫及動畫中大受歡迎的「美少女戰士」，過往已多次在動作遊戲及智力遊戲中和大家見面，但卻遲遲未有它的RPG推出。不過，大家可以放心了，這個即將推出的「ANOTHER STORY」不單是美少女戰士的首個RPG作品，故事更是全新創作的！今次我們便會來看看它會是個怎樣的遊戲。

■遊戲的戰鬥場面會採用這種橫向視點。





■故事最初的舞台仍然是十番商店街。

## 序章STORY

當SAILOR SATURN的事件結束後……

幾位美少女戰士正以為可以過些和平的日子，但應已被打倒了的惡魔及妖魔卻再度出現。

美少女戰士們，遇上了由神秘少年安撒魯所率領的5名戰士，他們是來自比黑月帝國更遙遠的未來的。

他們的目的是要奪去銀水晶，但未來的地球因為有倩妮迪公主及美少女戰士們的守護，於是他們回到了20世紀時的東京。

首先他捉去了MERCURY、MARS、JUPITER、VENUS這四位戰士及豆釘兔，讓她們看看自己假如只是位普通女孩時所過的生活是如何的……

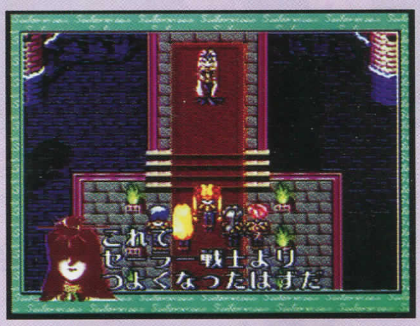
SAILOR MOON雖然與URANOS、NEPTUNE及SATURN一起成功救出了她們，但在激戰之中，禮服幪面俠卻為了保護豆釘兔而被打倒，陷入昏迷狀態。

要救回禮服幪面俠，是需要有從前安迪美奧王子四天王收藏在世界各地的四枚寶石以及屬於安迪美奧的玫瑰水晶的。於是五名美少女戰士開始分頭行動了……

美少女戰士們的命運，以及阿兔與阿衛的命運，會否因於這位來自未來的安撒魯而有所改變呢？

■「這樣應該便會比水手服戰士更強了」。到底這次的敵人有甚麼厲害的殺著？

■若細心的看，會發覺這五位敵人每位都和其中一名美少女戰士有點相像。



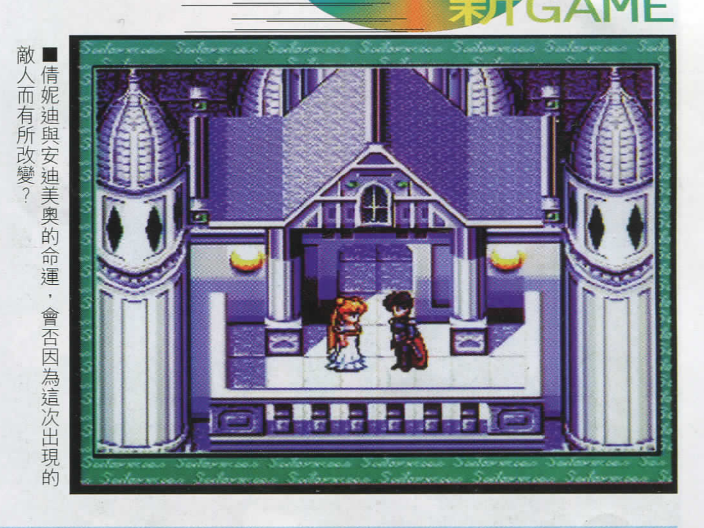



## 故事由多個章節構成

遊戲主要分為五大章，其中第二章會再分為四個小章節，另外遊戲中還有著200件以上的事件，而SAILORMOON以CRISIS MAKEUP變身成SUPER SAILORMOON當然會是遊戲中一個相當重要的事件了。

■除了美少女戰士們外，露娜當然也會在遊戲中出現了。

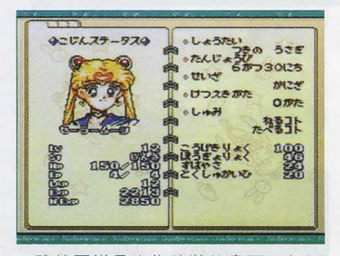


■倩妮迪與安迪美奧的命運，會否因為這次出現的敵人而有所改變？

## 集合五人之力！特色的合體隊形系統

遊戲中的戰鬥場面，採用了FF系列中所用的橫向視點，各人除了有自己的必殺技外，遊戲還引入了隊形的概念。每種隊形各有自己的優點和缺點，除了站在隊形前方後方會影響攻擊力和防禦力外，因應隊伍在戰鬥時所用的隊型，還可組合成合體必殺技，令戰鬥的變化進一步提高。



■雖然同樣是人物的狀態畫面，但可見是下過一番心思的。

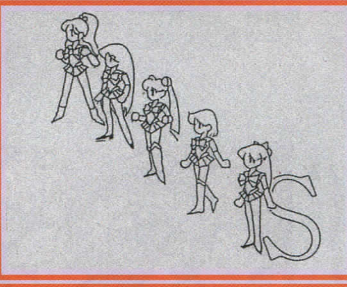
■選擇指令時的畫面。





■為甚麼會不見了VENUS，反而有SATURN在隊內的呢？

### 四種在遊戲中所用的隊型



**SHOOT**

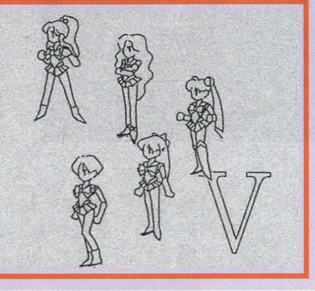
最基本的隊型，優點是敵人的攻擊會分散到五人身上，但同時有著HP不多的人物容易陷入戰鬥不能狀態的缺點。

**ARROW**

優點是可提高站在前方那人的合體必殺技攻擊力，但缺點是這樣做會令那人的能量值下降得很快。

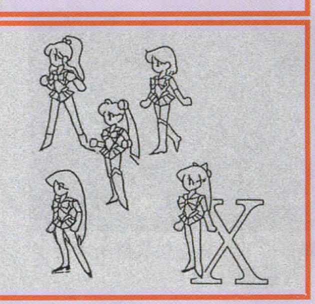
**VICTORY**

優點是站在最後方的人物幾乎不會受到攻擊，可專心的對付敵人，而代價就是前方的二人會成為誘餌。



**CLUSTER**

優點是可以有最多隊員組合使出合體技，但缺點就如ARROW一樣，會令中央人物的能量值消耗得很快。





# 第五度展開的伊蘇國物語

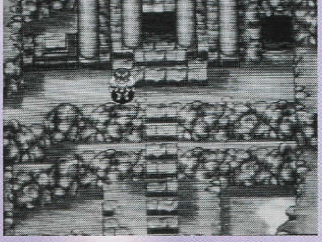
# Ys 5 伊蘇V

機種：超級任天堂
製造商：日本FALCOM
預定發售日：95年夏
價格：9800日元
遊戲性質：A・RPG
容量：未定

## 追尋傳說中的「幻之都」

距離阿杜四處冒險的時代約500年前，在遠處的南方大陸中，有一個擁有高度文明及豐厚文化的王國存在過。即使到了現在，各地仍殘留著不少有關那王國的遺跡及廢墟。

紅髮的冒險者阿杜。在經歷過一次又一次的考驗後，他來到了這片南方的大地，在這個他剛到達的鎮內，有著不少為了找尋傳說的「幻之都」而從各方來到的冒險者。但出發了的人，不但從來沒有一人能找到這地方，而且大都在途中喪命了，阿杜這一次旅程的目標，便正是這神秘的都市。



■在這片南方大陸之上，四處都有著和幻之都有關的遺跡。





■阿杜最初到達的新多利亞鎮，是個貿易大港。



■當然，在迷宮及洞穴中探險是RPG中不會缺少的要素。

## 前四作的回顧

伊蘇自1987年在日本個人電腦上推出了第一作以來，一直都是個相當受歡迎的系列，其後更移植到任天堂、PC Engine及超任之上。

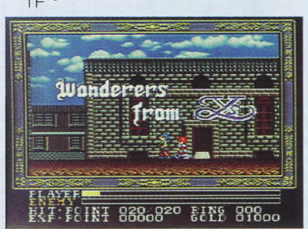


■YS1。為整個故事的舞台定下了基礎。

■YS2。緊接著YS1發生的故事。



■YS3。改以橫向視點來進行的一作。





■YS4。特色是超任及PC Engine版各有自己不同的故事。



■YS5。除了主角外，全部都是新人物。各位伊蘇迷會有點失望嗎？




## 全新的操作系統

「伊蘇」系列一直以來的攻擊方法，都是只要將武器裝備在身上，然後撞向敵人便可，這種系統雖然簡單方便，但卻會減少了戰鬥的樂趣，於是在這一集中，戰鬥系統作出了大規模的修改，不單人物改為以揮劍來攻擊，亦加入了用盾來防禦的動作。



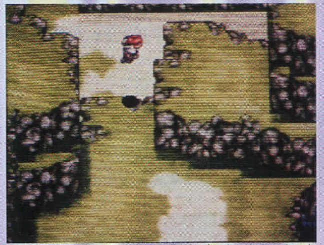
■戰鬥系統變回了像第三作時的動作形式。

■遊戲中的人物比以往任何一集都要大。



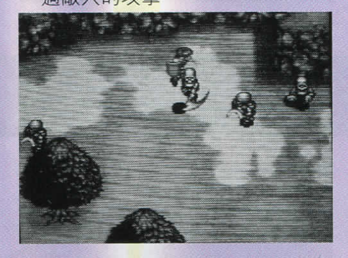
## 展開三次元的戰鬥！新增的跳躍系統

雖然在「伊蘇III」亦曾經有過跳躍系統，但由於當時是採用橫向方式，實際上仍然只是二次元式的戰鬥。不過，在今集裡會加入跳躍的系統，除了可利用它來跳往低處或高處外，你更可將這系統運用在戰鬥之中，跳過敵人的攻擊。



■跳躍一般是用來跳往高處或低處時所用的。

■但除此之外，亦可在戰鬥時用來跳過敵人的攻擊。



## 以符號來操作的設定系統

以往的伊蘇系列在變更裝備或選擇道具時，是以文字方式進行的，但在這最新一集中，會改以符號方式來給大家選擇。

■以符號來操作的設定系統，相信會更為方便。

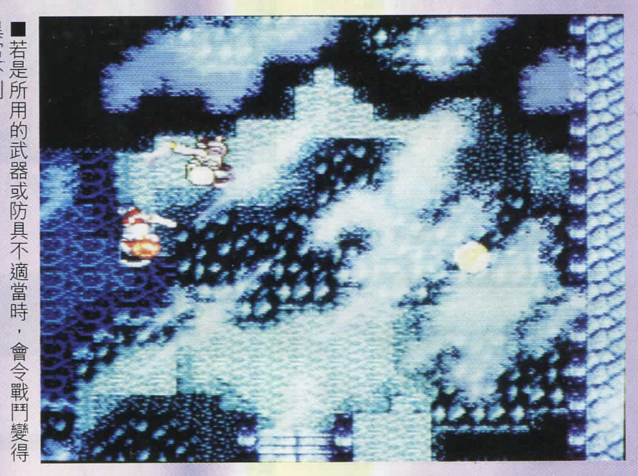



## 各有自己屬性的怪物、武器、防具

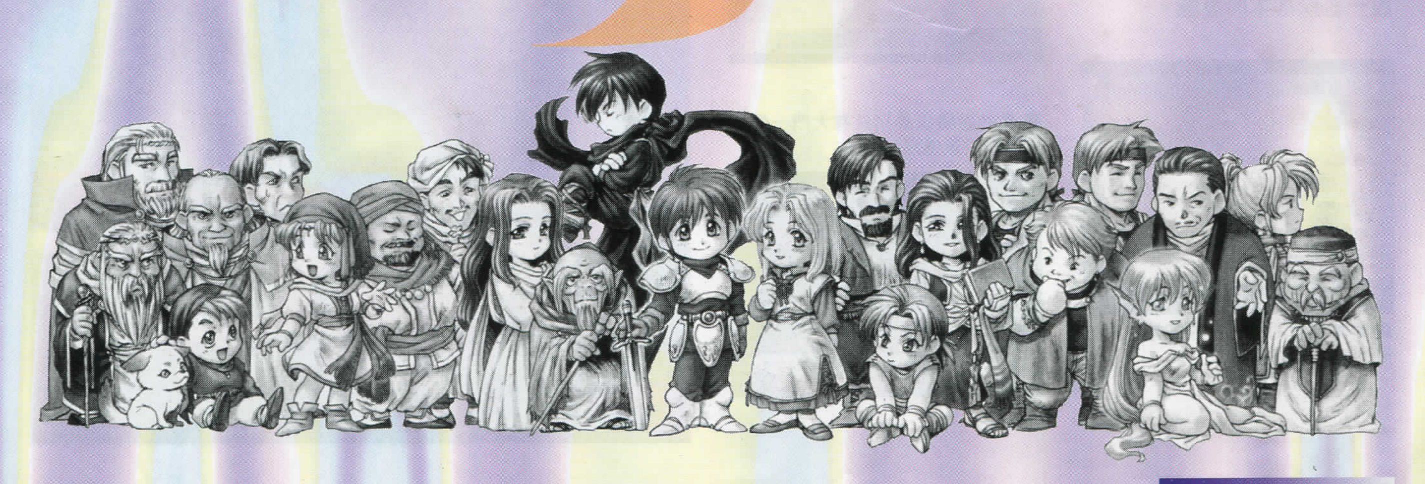
遊戲中的每種怪物，都各有自己所屬的屬性，而阿杜所使用的武器及防具，亦同樣設定了自己的屬性，這些屬性互相剋制，若能善加利用，那麼對戰鬥是會有很大幫助的。

除此之外，武器及防具的屬性，可利用取得地圖上的道具來強化起來。這不單是威力上的強化，有時更會發展成另一種攻擊方法，是魔法之外另一種強力的攻擊。

■若是所用的武器或防具不適當時，會令戰鬥變得異常不利。



**希望能早日與大家在遊戲中見面！**





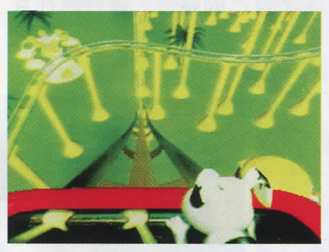

# 夢想中的公園由你來創造！

# 主題公園 THEME PARK

| 機種：3DO | 價格：7800日元 |
|---|---|
| 製造商：EAV | 遊戲性質：SLG |
| 預定發售日：7月21日 | 容量：CD－ROM |

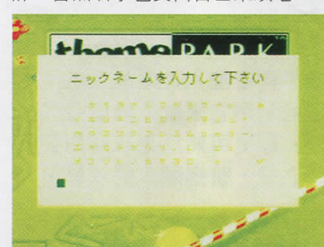
## 經營遊樂場的模擬遊戲

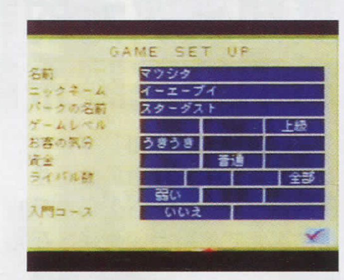
繼模擬城市、模擬地球後，最新的模擬系列是一個以經營遊樂場為題材的作品。你要以遊樂場主人的身份，利用手上的資金，設計一個你心目中理想的遊樂場藍圖。



■在遊戲的OP片段中，會模擬出一段坐在過山車上的情況。

■既然遊樂場是由自己一手一腳設計，當然名字也要由自己來改吧。

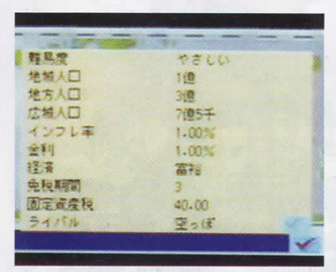



■大家亦可按自己的能力來設定一個適當的難易度。

## 白手（？）興家的遊樂場大亨

開始遊戲後，首先是選擇你用來興建遊樂場的國家，這些國家由於人口國民收入各有不同，所以會有著不同的難易程度，對於初玩的人來説，當然是選一些富裕的國家了。選定了地點後，便要開始在一大片平地上建設各種設施。在遊戲的初期，最好是先去集中建設一些較基本的設施。




■ 參考各地的數值，最初當然是選擇一些大國了。

■ 遊戲開始時，首先是選擇興建遊樂場的地點。




■ 你的遊樂場最初只有大門一個，你要先建設道路。



■ 然後是建設設施，初期基本上就只能建一些簡單的設施。







■當一些基本東西建成後，便會開始有遊客到場參觀。



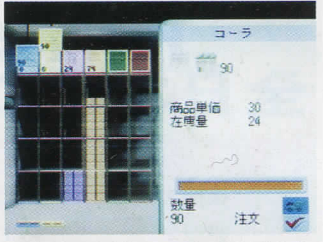
# 令遊客們喜歡你的遊樂場

當你的遊樂場正式開業，一些基本設施建設起來後，便開始會有一些遊客慕名而來，其實你的工作在這時才算是正式開始，「客人們永遠是對的」，這些遊客會不斷的提出意見，而你的助手亦會給你一些經營上的忠告，只要能針對著這些意見來作出改善，遊樂場的發展相信是不會太差的。

■查詢到訪遊客的意見，看看他們會有那些要求。

■ 畫面上顯示可樂的價格太高了，是否應降低一點呢？




■ 在管理價格的同時，你要連貨物的存貨量亦掌握起來。



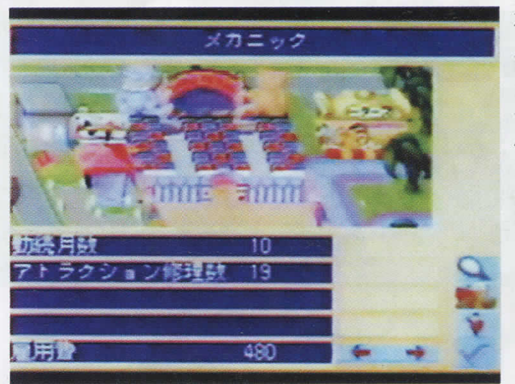
■ 電腦會定期將你的遊樂場和其他同業比較，看看在各方面能否滿足遊客的要求。

# 做足預防措施就不怕意外了

就如現實裡的遊樂場一樣，場內每種裝置在最初推出時都會是相當安全的，但隨著時間的經過，為了保障遊客的安全及自己遊樂場聲譽，一套完善的維修系統是必須的。一個安全程度得到認可的遊樂場，才會得到批準去安裝一些高刺激性的機動遊戲的。



■迷宮公園冒起煙來，是維修人員不夠勤力嗎？




■僱用多一些修理人員當然是最理想的做法，但又怕會成為一大負擔。

# 令人嘆為觀止的視點模式

繼A－4在PS版中設計了車窗模式後，今次這主題公園更進一步，電腦會替你模擬出遊戲中多種機動遊戲的狀況，讓你體驗一下那裡的視點。



■ 視點模式多數是以機動遊戲為題材的，例如這就是常見的咖啡杯。

■ 坐在海盜船上時，還可看到到面那小孩的表情變化。





■ 若覺得海盜船太古老的話，可以不妨一試這種太空穿梭機。



■ 單看這格畫面或許會有點古怪，其實這個是玩激流旅程時的視點。

■ 這個是小型賽車的視點模式，不知會不會有撞車的可能呢？




■ 坐這種旋轉飛機會否很沒趣呢……？

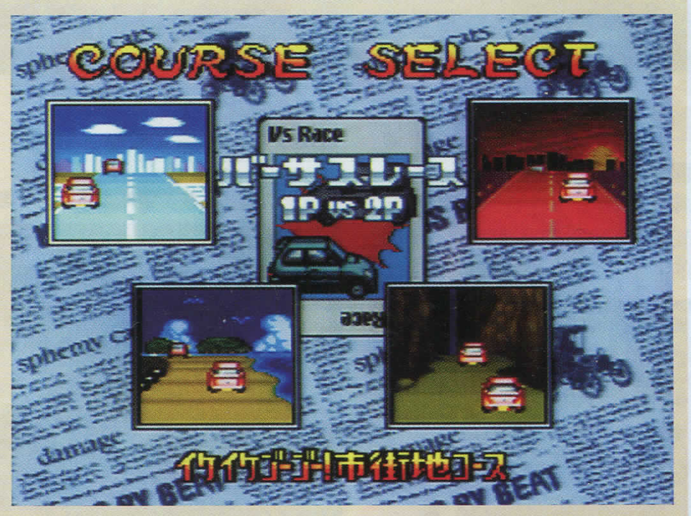


# 以俊男美女為買點的賽車遊戲

## KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰

機種：超級任天堂
類型：RAC/可2P
容量：20M
售價：10800日圓
發售日：95年7月14日（予定）





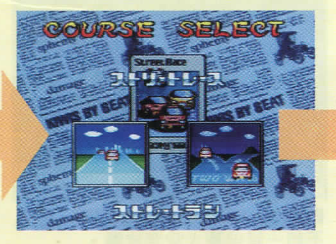

於日本，凡是「新牌仔」均指定只可駕駛小型汽車（K CAR）的，而此舉的目的便是為了防止交通意外。然而精力充沛的小伙子又怎會因此卻步，加上小型汽車的外表又十分有趣，於是部份年青人便實行「大有大走，小有小玩」的賽事，至於於七月十四日推出的「KAT'S RUN」，便是超級任天堂首個以小型汽車為主題的賽車遊戲，而且遊戲中的汽車不論名字、外型及性能均與真車相同。此外，遊戲中人物均十分可愛，令遊戲更添生動，而此點亦是遊戲的主要買點之一。

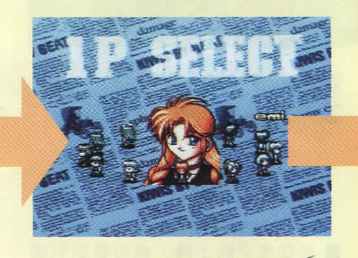
## 可選擇兩種模式

### 公路賽模式

公路賽可選擇十輛汽車或司機，並再分為兩種模式：
STREET RUN——以完成十個賽道為目標。
CHOICE RUN——每條賽道均有多個檢查點，玩者須於指定時間內到達檢查點才能繼續比賽，否則便會完蛋。

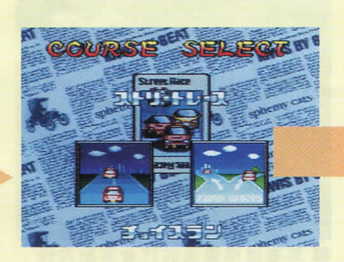





被超前 時會不悅





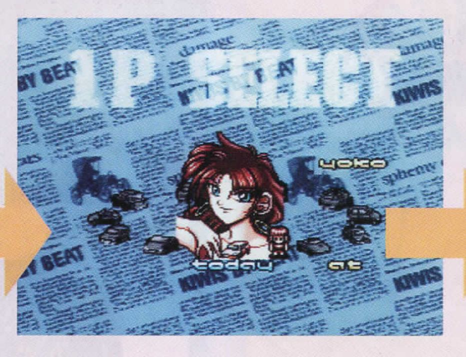



領先時會高興

## 對戰模式

純粹二人比賽的模式，可選擇與人或電腦比賽，可選擇所有車輛及場地。場地分別有都市、海岸、雪地及沙漠，玩者如能挑選性能適合該種賽道的汽車便能增加勝算，當然，技術也很重要的。







選擇對戰模式

## 小心，遊戲中的道具

正如「孖寶賽車」般，比賽進行時是可取得不少道具的，當中有令自車增強，也有損害對手的，而這些道具於對戰中便更有用了。但如玩者想作出堂堂正正的比試，亦可於設定中削去道具這項。

### 園靜寺 玲華

年齡：18
出生日期：5月30日
身高：151cm
體重：43kg
B.W.H：75 • 56 • 78
血型：O





興趣：閱讀、烹飪、古典音樂
性格：溫文爾雅、非常自我中心
職業：千金小姐
評價：溫室中長大、不懂世故

### 高城 洋子

年齡：21
出生日期：7月16日
身高：164cm
體重：48kg
B.W.H：78 • 56 • 84
血型：A





興趣：跳舞、遊樂
性格：歇斯底里、不服輸
職業：女大學生
評價：依靠家庭的生活費遊樂、運渾噩噩

## 結城 美嘉

年齡：18
出生日期：6月21日
身高：154cm
體重：42kg
B.W.H：80 • 50 • 83
血型：AB





興趣：網球、排球
性格：收集小東西、天真無邪
職業：偶像歌手
評價：新進氣鋭的美少女偶像

## 佐佐木 惠子

年齡：22
出生日期：2月8日
身高：157cm
體重：53kg
B.W.H：84 • 61 • 86





血型：O
興趣：露營
性格：好勝心強的行動派
職業：戶外系學生
評價：喜歡任何戶外活動

## 神谷 亞紀

年齡：25
出生日期：8月8日
身高：162cm
體重：46kg
B.W.H：85 • 58 • 89
血型：B





興趣：工作、駕駛
性格：一絲不苟、頑固
職業：白領女郎
評價：神谷惠美之姊，只對汽車有興趣



## 石田 美佐子

年齡：25
出生日期：10月日13
身高：160cm
體重：48kg
B.W.H：86 • 60 • 87
血型：O
興趣：烹飪、裁縫
性格：溫柔、喜歡清潔
職業：家庭主婦
評價：前婦女組織首領，憤怒時會變成惡鬼般可怕





**神谷 惠美**

年齡：19
出生日期：3月13日
身高：157cm
體重：48kg
B.W.H.：80 • 58 • 85



血型：A
興趣：網球、排球
性格：天真開朗、小孩子般
職業：無業
評價：游手好閒，日夜夢想結婚





**雅 佑一**

年齡：19
出生日期：9月30日
身高：180cm
體重：79kg
血型：B
興趣：滑雪
性格：較軟弱，不會考慮太多問題
評價：關西人、性格輕浮

**岡 信**

年齡：20
出生日期：11月28日
身高：171cm
體重：75kg
血型：A





興趣：調整汽車
性格：只要認定一點便會窮追不捨。
職業：飛車黨
評價：所有收入均用於汽車調整

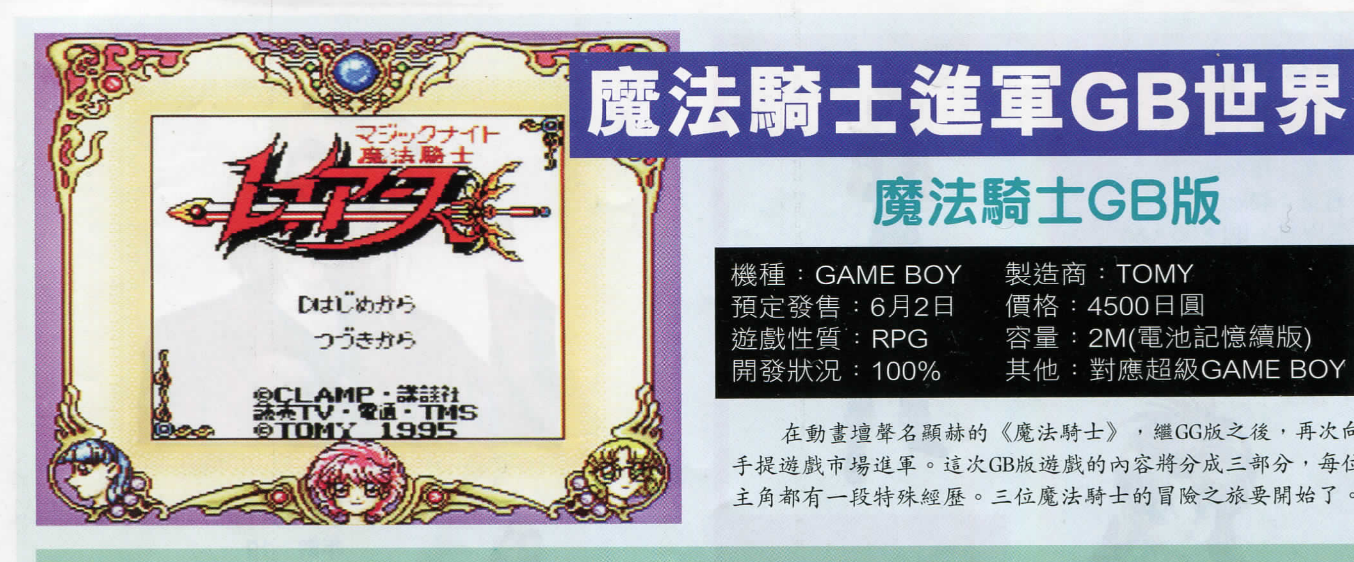
**東 鐵雄**

年齡：22
出生日期：4月14日
身高：175cm
體重：65kg
血型：AB





興趣：汽車、電單車
性格：做事一鼓作氣，什麼事也十分積極的行動派
職業：大學生
評價：當從友人處平價讓得一部小型汽車後，便深深地沉溺於此玩意中




# 魔法騎士進軍GB世界

## 魔法騎士GB版

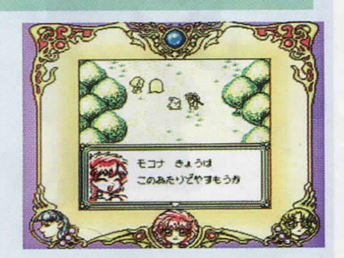
| 機種：GAME BOY | 製造商：TOMY |
|---|---|
| 預定發售：6月2日 | 價格：4500日圓 |
| 遊戲性質：RPG | 容量：2M(電池記憶續版) |
| 開發狀況：100% | 其他：對應超級GAME BOY |

在動畫壇聲名顯赫的《魔法騎士》，繼GG版之後，再次向手提遊戲市場進軍。這次GB版遊戲的內容將分成三部分，每位主角都有一段特殊經歷。三位魔法騎士的冒險之旅要開始了。

## 魔法騎士被困畫中世界

來自異世界，為拯救沙菲路而踏上征途的光、海和風在一個森林中發現了一幅不可思議的圖畫，後來她們更被吸進畫中世界去而失散了。在那圖畫的世界裡居住的，就只有妖精和魔物。到底她們三人能否重聚，解圖畫世界中的謎，並離開圖畫世界？





## GB遊戲尋突破

### GB遊戲也可配音？

想不到在一遍次世代機CD音效的衝擊下，連GB這類小型遊戲機也得弄些真人配音的玩意，這次有關方面還特意找來動畫版中的聲帶，三位魔法騎士在使出魔法和吶喊時的音響效果跟動畫無異。不知由GB發出的人聲會是怎樣的呢？

■火焰箭！

### 根據劇情改變背景

假如大家是以超級GB來玩這遊戲的話，在玩時便會發現背景畫框是會根據劇情的進展而改變，令玩者更容易投入遊戲世界裡。

### 兩個回合便完成的戰鬥

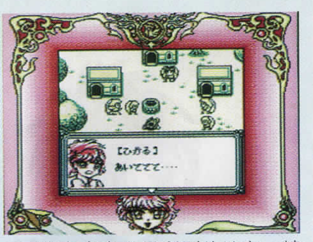
這遊戲的戰鬥玩法設計得十分簡單，整場戰鬥只要一、兩回合便可分出勝負。這最適合初玩RPG的人來玩。

### 三位主角遭遇各異

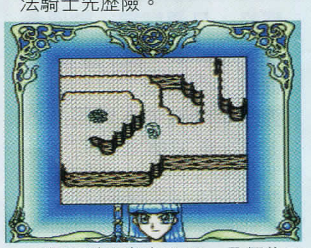
遊戲開始時，大家可選擇先以哪位主角來展開歷險旅程。三位主角在畫中世界各有不同的遭遇和面對的難題。到大家完成了三位主角的獨自經歷之後，便可以同心合力對付最後首領。



■你可以先選你最喜歡的一位魔法騎士先歷險。



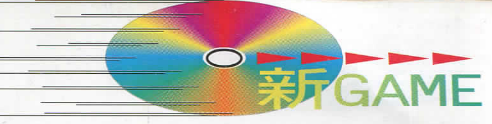
■光在畫中世界所到的地方，精靈正跟魔物對立。



■海所到的畫中世界，是個住了頭會說話的兔子的森林。



■風所歷險的畫中世界是個滿佈陷阱的城堡。




# 離開校園後的《卒業》故事

## 結婚～MARRIAGE～

| | | |
|---|---|---|
| 機種 | : | SATURN |
| 製造商 | : | 小學館PRODUCTION |
| 預定發售日 | : | 未定 |
| 價格 | : | 未定 |
| 遊戲性質 | : | SLG |
| 容量 | : | CD-ROM |
| 開發狀況 | : | 10% |

或許當年你玩《卒業》的時候是抱著開玩笑的性質，立志要成為一個「人間失格」的老師。不過，在現實世界裡，人總是要長大的。如今，這群長大成人的青華學園學生們的終生幸福再次交到你手裡，你會怎樣帶領他們走過這段人生路？

## 大家都長大成人

《結婚》的故事基本上是《卒業》和男性版《卒業M》的延續，在《卒業》故事中只是青華學園高中生的男女，到了《結婚》時都已是25歲的成人了。他們都有不同的職業，對人生和結婚也有不同的看法。

玩者可以從十位主角中揀選一位角色作對象，跟他或她談婚論嫁。你能否順利跟你心宜的對象結婚也可説反映了你的人生觀。

## 讓我們在這個遊戲裡，體驗一下遊戲般的人生。



學生時代

**加藤美夏**

職業／體育教練

關係要是能像空氣一樣特別而不著痕跡的話便很好了。



學生時代

**中本靜**

職業／獸醫

跟戀愛不同的令人無憂無慮的關係便是婚姻嗎？



學生時代

**新井聖美**

職業／體育記者

能在相識之前便開始的故事我想是很美妙的。



學生時代

**高城麗子**

職業／社長秘書

假如戀愛是風暴的話，難道婚姻是拍岸的漣漪？



學生時代

**志村麻美**

職業／家務助理

能夠遇上一個做甚麼事也只為了我，而我也是做甚麼事也只為了他的人的話便最理想的了。



**加藤勇祐**

職業／電視攝影師

能夠令自己的防衛範圍擴闊的婚姻相信是好的了。



**中本翔**

職業／系統工程師

即使是你以為是人生中最小的單元，也應該會隱藏著無限大的可能性的。



**新井透吾**

職業／試車員

能夠互相支持而活下去的話便最理想了。



**高城紫門**

職業／畫則師

總有一天，我們都把本來互不相干的別人的人生編織在一起的。



**志村未希麿**

職業／玩具生產策劃員

婚姻我想是先從迎合對方開始，踏實地前進。




## 培育型模擬遊戲經典名作「卒業」中文版徹底攻略！

# 卒業

機種：PC個人電腦　　價格：新台幣700元正
製造商：HEAD ROOM　　遊戲性質：SLG
發行：華義國際　　容量：4×1.44M磁碟

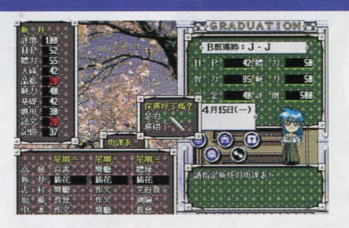
一提起培育型的SLG，相信會有不少人想起「卒業」，但一直以來這遊戲都只得日文版本，令很多人始終未能領略到這個遊戲的有趣之處，或許今次就乘著中文版的推出，和大家一起來經歷一下當老師是甚麼滋味的吧！

遊戲的基本系統在下不再在此多提了，反正大家買GAME時亦會得到說明書的（當然是指閣下玩原裝GAME的情況下）。所以在下會以約三個月為一段落，看看在每個時期中有甚麼事是要注意的。當然，文中提到的事件不一定會發生在閣下的遊戲中，但大家可作為一個參考，希望到大家玩此GAME時有所幫助就最好了。

## 4～6月無數的問題在等待著你，你有信心面對嗎？

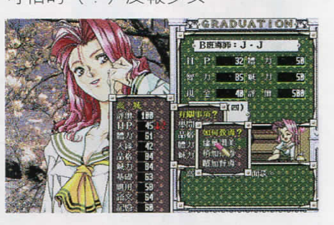
### 針對新井的反叛性格

遊戲開始時，五名學生都各自有著自己的問題，但其中首要解決的，相信會是新井聖美的品行問題。雖然要新井上插花的課是可以提高她的品行值，但以遊戲初期的人緣值來看，她根本就不會理你，結果是因翹課而毫無改善，所以要想辦法先提高人緣，在下的做法是先與她作多次個人面談，然後盡量讚賞她的體力，這樣雖會降低她的體力上限，但卻能大幅提高人緣值。



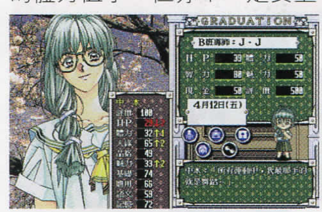
■ 所以，應盡可能提高新井的品格值，讓她多點上插花課吧！

■ 和新井剛好相反地，你要盡早降低高城麗子的品性值，否則她會變成可怕的（？）皮鞭少女……

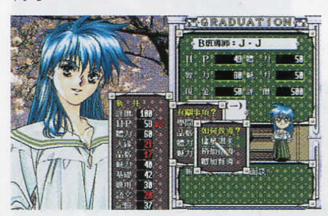


### 虛弱得令人頭痛的中本

另一個要盡早解決的問題是中本靜的體力問題。由於體力值低亦即是代表ＨＰ上限不會多，於是會經常出現疲勞的狀態，解決方法當然是提高她的體力值了，但亦不一定要上體育課才可的，因為選跳韻律舞的話，雖然主要作用是提高魅力值，但不時也會有體力值上升的副作用（？）產生，對於魅力值不來就不高的中本來說是最適合的了。

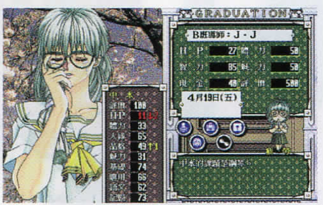


■ 中本在學習方面的能力是不用擔心的，但似乎就沒有足夠的體力來應付了。



■ 放棄少許體力也要令新井對你的信任度提高，否則根本就不可能玩下去。

■ 若經常要照顧中本的休息便會減少了指導其他人的機會，而且經常要休息結果只會是甚麼也做不來。

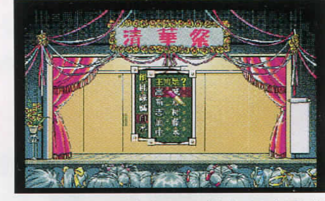


■ 雖然如此，品格值太低始終也是個問題，經常「走堂」就是副作用之一。

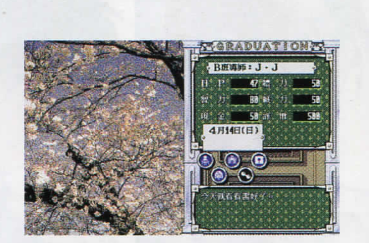


### 第一次考驗、清華祭舉行

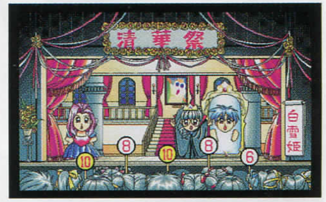
4月28日，這天是清華祭舉行的日子，你要選出代表來參加話劇比賽，這裡最特別的是即使是同一套劇，由不同人當主角時的對白是會有所不同的。就像這次就是由高城當主角來演白雪公主。




■ 理論上，魅力及品性值是會影響演出結果的，所以派高城當主角會是不錯的選擇。



■ 在遊戲初期的假日不妨多點在家看書，到遊戲後期便能發揮成果。

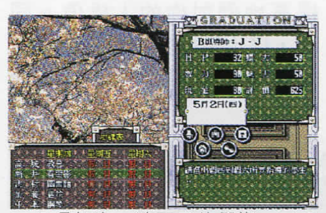



■ 得分不錯，看來高城亦有點演戲的天份。



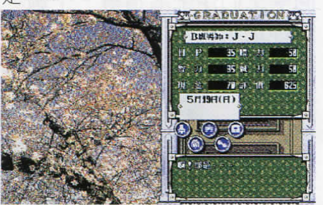

## 是品格值不夠的結果嗎？

跟蹤學生本來是對學生不夠信任的表現，但有些問題若不及早發現又會越來越麻煩。正當在清華祭中取得了不錯的成績，以為自己的教育有了點結果時，在假日跟蹤新井行蹤時，竟然發現了她在食煙！（但說起來又有點怪，為何假日看見的新井還在穿校服的呢……）



■ 5月初有一連兩天的假期，可用來觀察學生們的行為。

■ 這一次就看看新井吧，咦？這是……



■ 想不到竟然發現新井在食煙！

## 慘不忍睹的期中考試

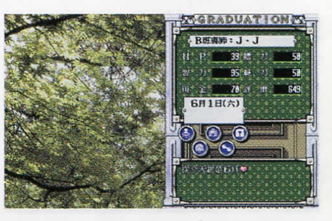
或許是開學初期太多問題要處理，原來期中考試已在不知不覺間來到了！以現時各人的數值來說，考試對於某些人是太難了，不過，這遊戲在考試時除了學生的表情有趣外，答錯時的答案也是一絕，就這一點來說，中文版做得相當不錯，不過，以遊戲中自己是老師的主場來說，當然是不希望自己的學生答錯了……




■ 期中考試了，看看大家努力的成果吧……但對於沒有努力過的人，只會是一場悲劇。

## 仍需多加努力的中本

期中考結束後，遊戲很快便進入了六月。看看全年的事件表，發現班際比賽已經快要舉行了，但中本的體力仍是在相當低的水平，無論如何，還是先向中本進行特訓吧，反正體力也是她本應要加強的地方。



■ 6月開始，5人是否有了點進步呢？

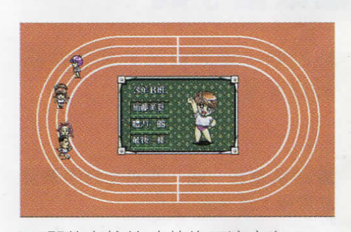
■ 中本的體力仍是相當低，有必要盡快加強。



## 「閃電飛俠」化身的加藤？

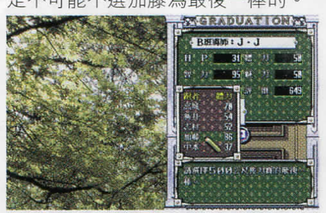
6月9日是班際出接力比賽的日子，這時要選出負責最後一棒的隊員，事實上，這人選會成為比賽勝負的關鍵，由於接力比賽是看體力來決定高下的，體力值本來就高的加藤很自然便成為最後一棒的人選。

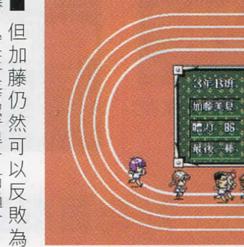
比賽開始時，最初幾位跑者都大為落後，本來以為已經沒有希望的了，想不到最後一棒的加藤竟然可以從第四的位置反超前而成為冠軍。



■ 即使在接棒時落後了這麼多……

■ 雖說是可自由選擇，但基本上你是不可能不選加藤為最後一棒的。



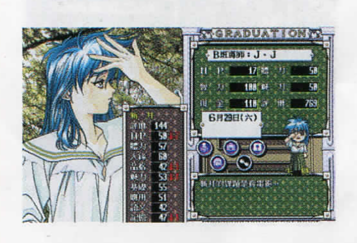


■ 但加藤仍然可以反敗為勝，實在是厲害得有點過分。

## 接二連三發生問題的新井

5月初曾發現食煙的新井，終於也被學校的其他人發現了，幾經辛苦才得到的評價值就這樣被降低了10分，真是不值，正當要向新井進行指導時，她卻在這時失戀，由於失戀中的學生會無心上學，而且更隨時會引發離家出走的後果，所以最好還是先去安慰一下新井。

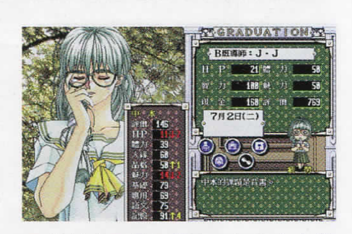
■ 想不到新井卻在這時失戀，整個人也變得無精打采了。



# 7～9月
# 夏日炎炎正好眠，大家放假去了！

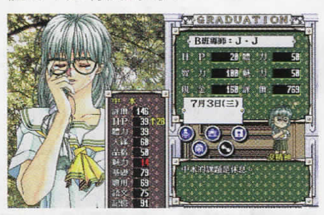
## 提起精神吧，中本！

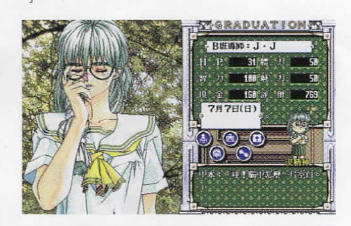
體力不算好的中本，終於出現問題了。可能是因為太少休息的關係，中本出現了「沒精神」的狀態，於是又要花時間來安慰她。唔……雖然期末考快到了，但也不要勉強自己呀，中本！



■ 雖然自己是不願意，但中本在遊戲中出現疲勞狀態可算是很常見的事。

■ 但這一次竟然沒精神起來，是和體力不足有關的嗎？

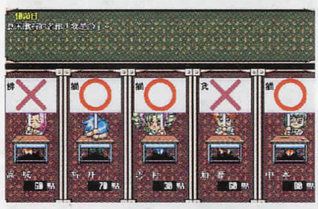




■ 無論如何，還是先去安慰一下她好了。

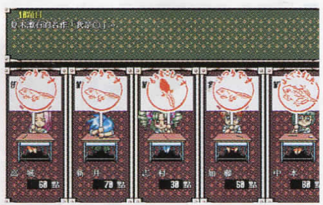
## 期末考試，有點改善了嗎？

７月初是期末考，今次的成績算是比上一次好了一點，但比起能上大學的標準仍有一段距離，看來自己亦要多些在假日溫習了。



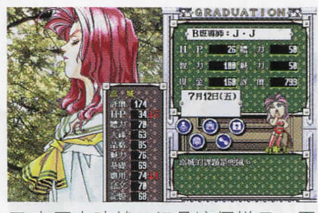
■ 又要考試了，大家有了點進步嗎？

■ 成績算是一般，不過志村的學習能力似乎就有點……

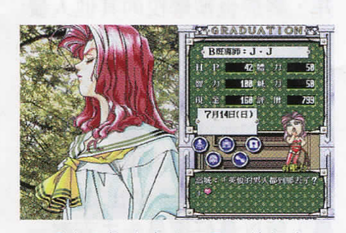


## 高城女王，妳有甚麼壓力了？

考試過後，或許是考試時的壓力太大，高城竟然陷入了「有壓力」的狀態。於是她搖身一變，變成了手執皮鞭的「ＸＸ女王」（……），面對如此可怕的境況，當然是盡快安慰她了。



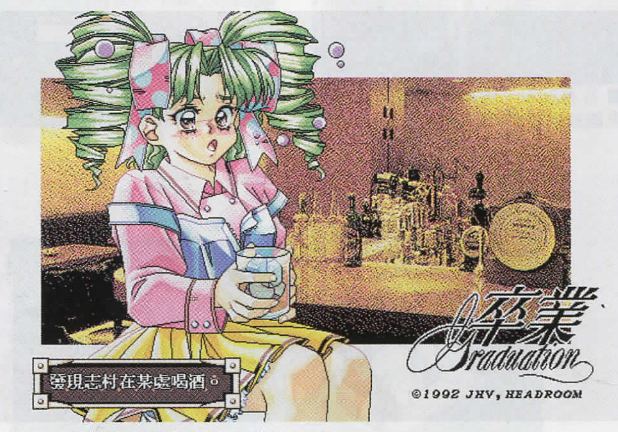
■ 有壓力時就已經是這個樣子，再嚴重一點時那還得了？



■ 看來品格太高亦不是一件好事。

## 暑假了，為何我會在這裡的？

暑假本來是學生的假期，但身為教師的自己，卻要四出向學生們作生活指導。不過，這卻正是用來大幅提高人緣值的好機會，和每位學生見面時，若所用的語氣適當，便可提高她們對你的人緣值。同時，這也是遊戲中少數能一口氣看多幅大特寫畫面的機會。



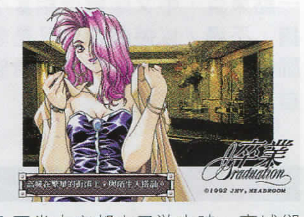

■ 發現了志村在酒吧飲酒。快點勸勸她吧。



■平常很少運動的中本，穿起泳裝時卻又相當健康。

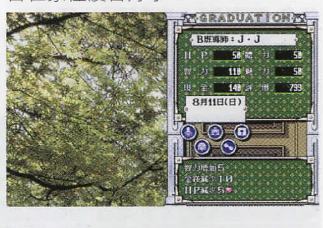
■ 運動健將加藤，不知在游水方面又是否同樣擅長？





■ 正當大家都去了游水時，高城卻在街上向陌生人搭訕，到底應讚她還是責備她好？

■ 至於在平常的日子，則最好還是留在家裡讀書好了。

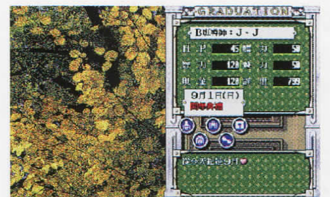


■ 看見穿上性感泳裝的新井，實在有令人眼前一亮的感覺。



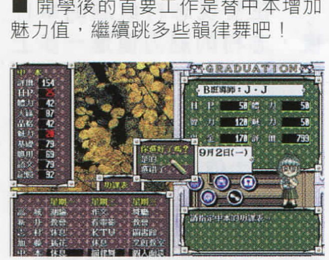
## 開學了，五名學生會否有所改變呢？

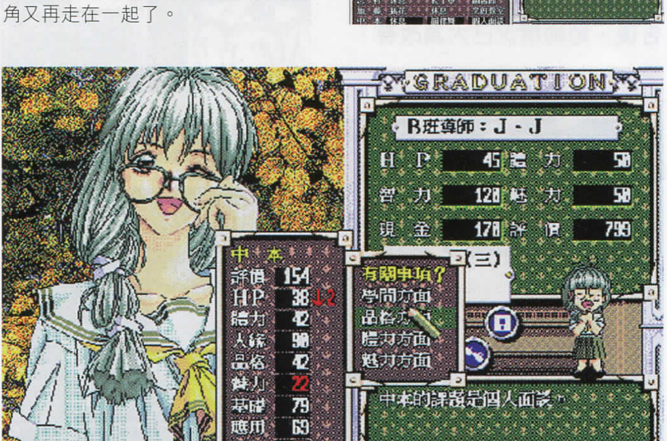
利用暑假的一段時間，與五名學生都有了一定程度的溝通，人緣值明顯地提高了。中本靜更因為魅力值足夠而開心起來，能夠看見自己的學生開心，之前所作的總算是沒有白費了。



■ 9月1日是開學的日子，五名主角又再走在一起了。

■ 開學後的首要工作是替中本增加魅力值，繼續跳多些韻律舞吧！

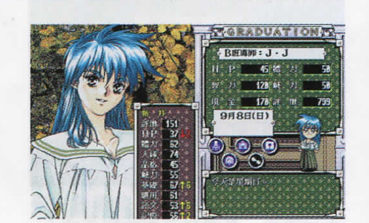




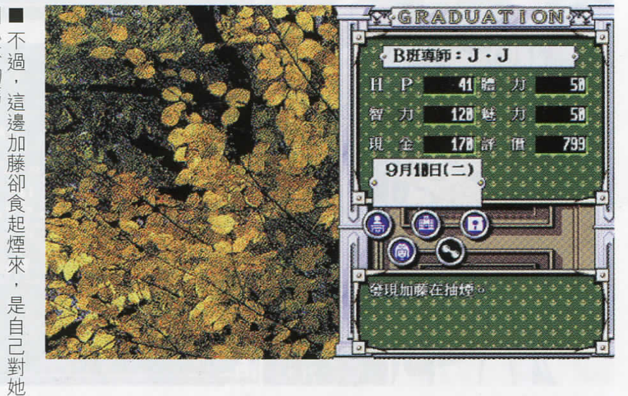

■ 把眼鏡脱下一半的中本相當可愛。

## 加藤，怎麼連妳也……

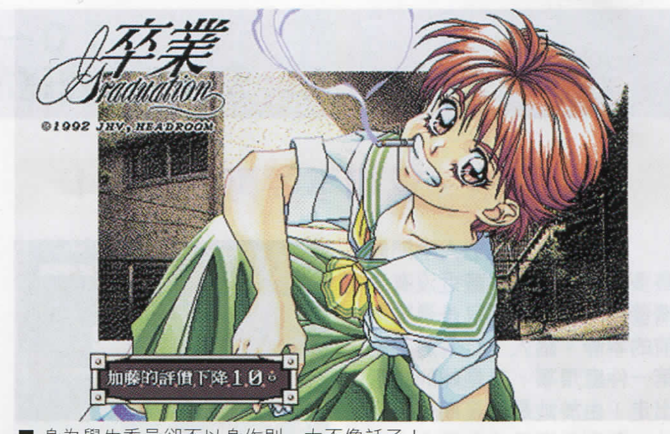
一向沒有甚麼問題的加藤，竟然亦食起煙來了。看來當自己把注意力集中在其中一人時，其餘數人的情況會變得有點失控，以後還是加強對各人的注意吧。



■ 之前在家裡讀書的成果雖然仍未太明顯，但已經是比以初期值來補習的效果好了不少。



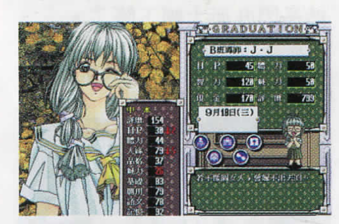

■ 不過，這邊加藤卻食起煙來，是自己對她的關心不夠嗎？



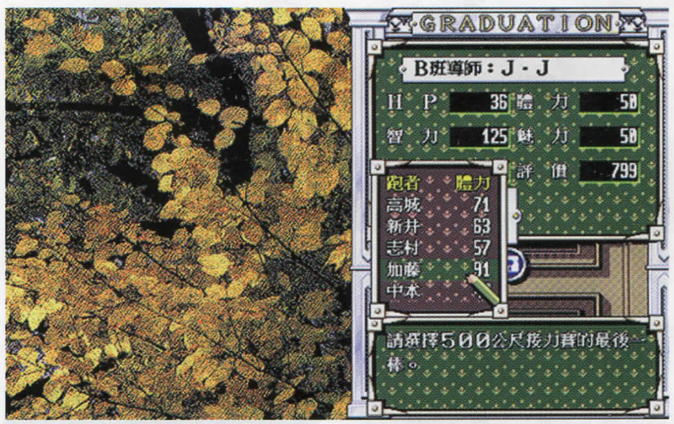

■ 身為學生委員卻不以身作則，太不像話了！

## 在運動會中能否再奪冠軍？

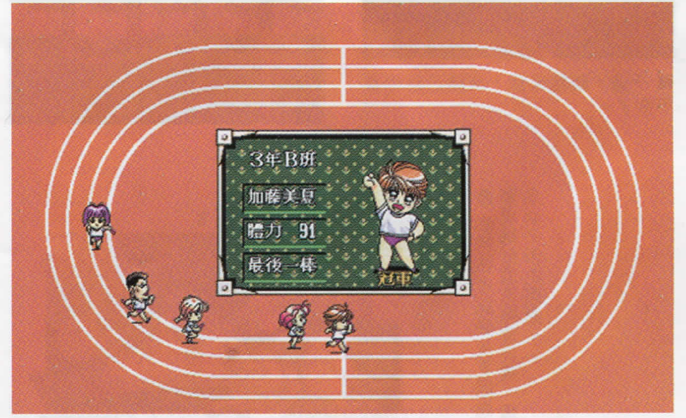
9月唯一的特別事件是會在29日舉行運動會，這一次同樣是要在接力賽中一決高下，最後一棒當然同樣是由加藤負責了，而她亦的確厲害，再次替班裡奪取了冠軍。



■ 反正與中本的人緣值不低，大可用嚴加指導的方法要中本提高魅力值，這樣便可令她自覺地上韻律舞課，節省下指令的次數。




■ 又是接力比賽了，加藤，看妳的了！

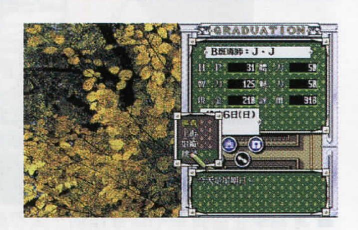



■ 在下可以保證，若你選其他人來作最後一棒的話，是絕對不可能取勝的。

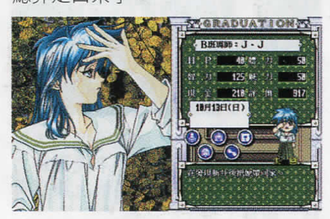
# 10～12月
# 天呀！怎會這麼多試要考的？

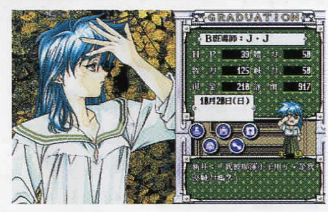
## 新井小姐，求妳不要再耍我吧！

一直以來都是五人中問題最多的新井，雖然最近沒有事情發生，但原來那只是暴風雨前的寧靜。踏入１０月遇上的第一件麻煩事，就是她的離家出走！由於她是在星期一出走的，要到星期日才有機會上街找她，但第一次卻又未能把她找回，直到１３日才能找回她。在評價及狀態值方面，當然是因此而大幅下降了。


■ 失蹤的第六天，仍然要老師親自去找學生，遊戲世界內的警察都走到哪裡去了？

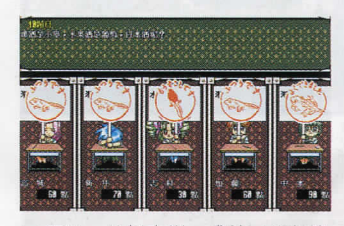
■ 過了差不多兩星期才回家……但總算是回來了。




■ 發現新井是因為失戀才離家出走後，自己又要充當社工去開解她。

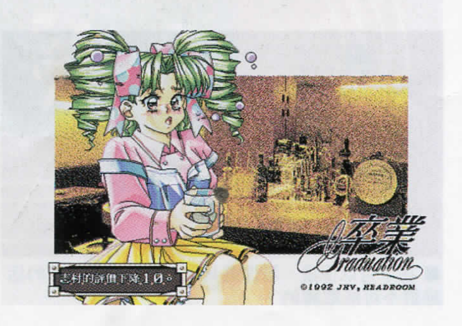
## 志村的成績追不上大家？

才剛安慰了新井，第2天便已經是期中考的日子了。算起來，這已經是遊戲中的第3次考試，一些最初成績一般的學生，經過了平日的上課及假日的補習，已經可以逐漸追得上其他人的水平，但志村卻因為基礎方面較差，令成績不如理想，似乎在學年大考之前要處理這問題了。


■ 不過，總括來說，成績已經相當不俗了。

■ 連這麼簡單的問題也會答錯，真的是因為基礎值不足嗎？

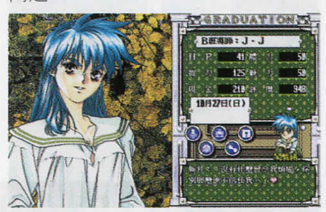


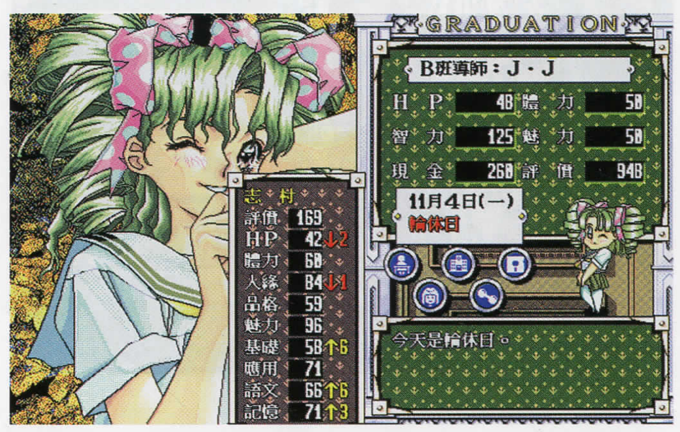

■ 志村在考試過後更因為被人發現她飲酒而降低評價，這的確是個不少的問題。

## 針對志村的連串行動

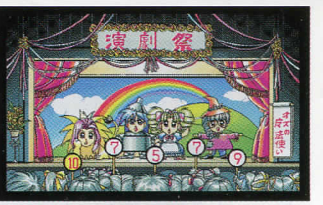
在發現志村飲酒的事件後，志村的魅力值進一步上升，雖說魅力值太低是不好，但太高的話又會帶來其他問題，不過，戲劇節已經來到了，魅力值高的志村或許能對得分有所幫助，所以還是等戲劇節結束後才去勸告她。經勸告後，她的情況已大為改善，而且變得非常開朗，看來問題是已經解決了。

■ 新井鬧起情緒來，不過都是些小問題。

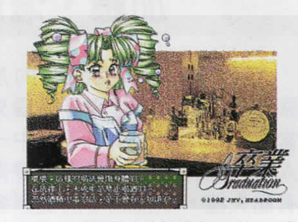


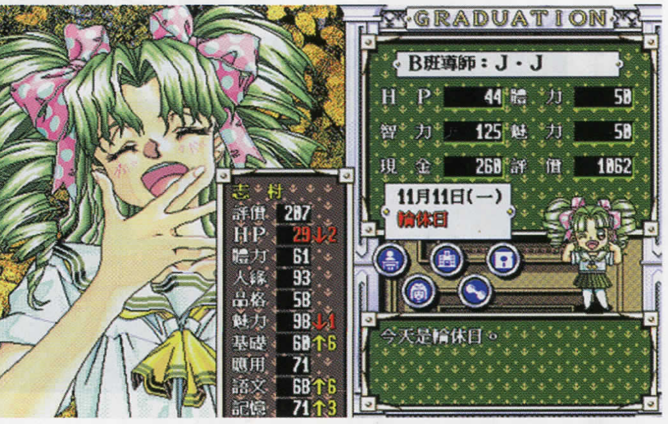


■ 魅力值過高的志村。看見這樣子會令人有點不安？



■ 雖然是由志村主演，但得分似乎未如理想，是選錯了劇的關係嗎？

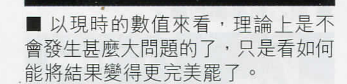

■ 進一步提高志村對自己的人緣值，希望會有點幫助。



■ 變成這種開心的樣子了。

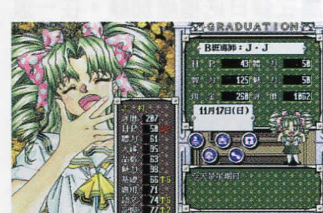
## 玩夠了，大家努力讀書吧！

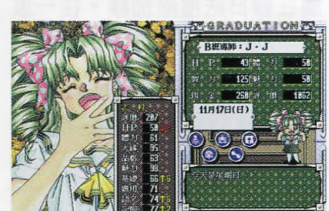
不經不覺，已經來到了11月中旬，反正各學生也沒有甚麼大問題，可以全力投入讀書了。參考過現時各人的數值後，發覺成績較差的是志村和新井，於是便在兩個假日對她們2人各自補習了一次，盡力提高她們的水平。

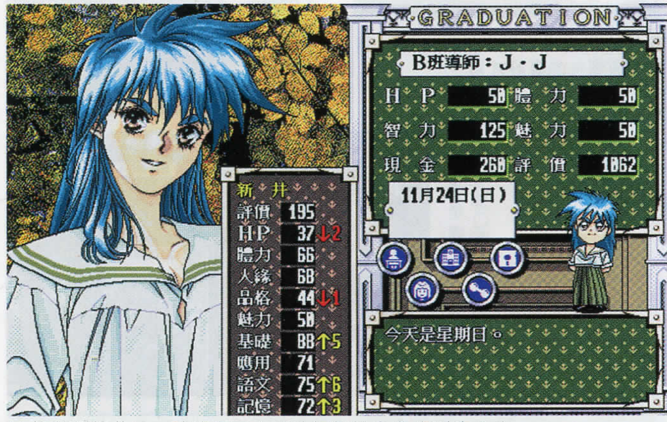


■ 以現時的數值來看，理論上是不會發生甚麼大問題的了，只是看如何能將結果變得更完美罷了。

■ 首先是對志村補習。只要自己的能力夠高，她們是會進步得很快的。





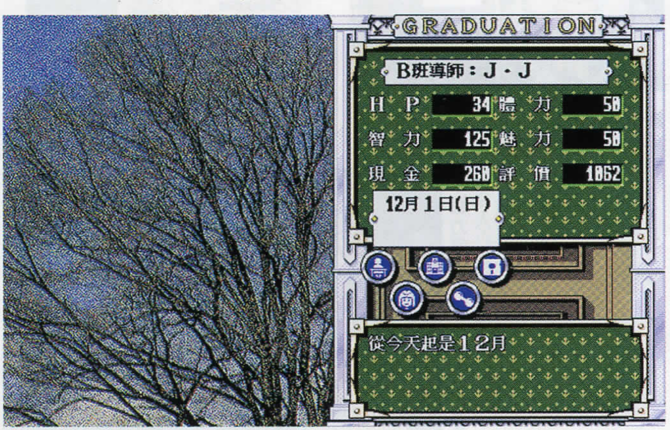


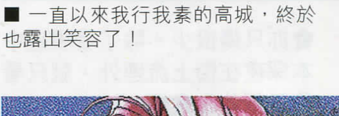

■ 接著是新井了，就連自己也不敢相信她會進步到這地步。

## 開心過後是壓力過大？

進入12月，各人的學習能力均已上升至一個令人滿意的水平，而高城亦露出了開心的微笑，不過，原來她亦在這般時間內提高了品性值，結果當品性值一超過80時，高城又再陷入「有壓力」的狀態了。為免學年大考發生問題，於是便第一時間替她減壓。

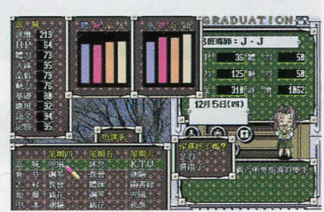
■ 進入12月，大家都要面對著考試壓力。

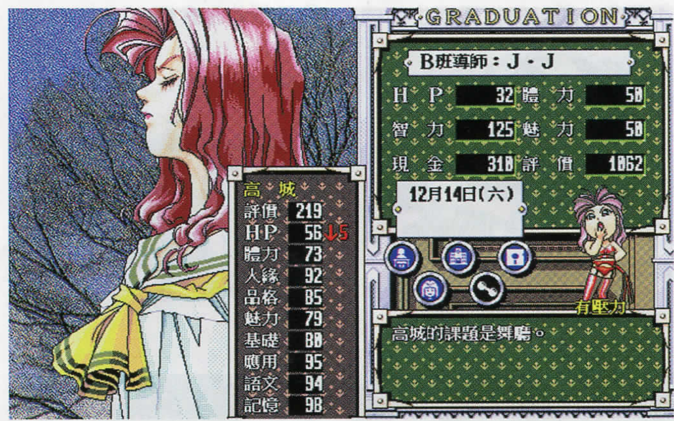


■ 一直以來我行我素的高城，終於也露出笑容了！

■ 看這種狀態，應該是會順利發展下去的，但……






■ 轉眼間卻又拿起了皮鞭，這是努力過度的結果嗎？

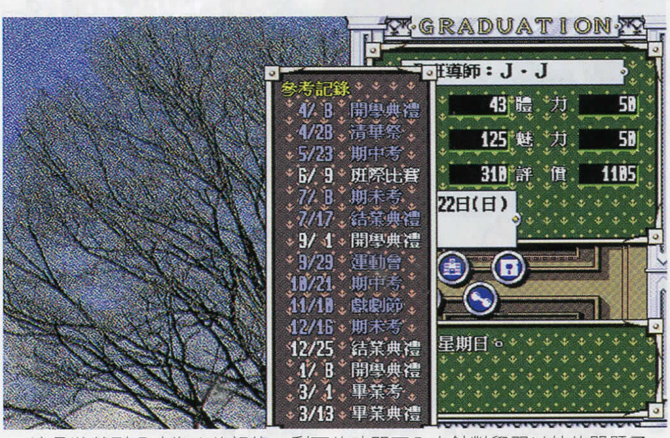
## 是最後的試了，盡力而為吧！

12月16日，最後一次考試的日子終於來到。各人的成績都在70分以上，而高城更得到100分滿分！按照這種成績，相信要進大學也不是問題的了。

■ 最後一次考試終於要開始，努力的成果會是……？

■ 太好了！大家都獲得了理想的成績。






■ 這是遊戲到現時為止的記錄。剩下的時間可全力針對學習以外的問題了。

# 1～3月 大家要踏上新的人生——卒業了！

## 短短的寒假裡，不要發生甚麼事情就好了

由12月26日至1月7日為止，是短暫的寒假。由於時間不算多，所以能指導學生的機會亦只得很少。除了發現過中本深夜在街上流連外，就只看見了新井在食煙。



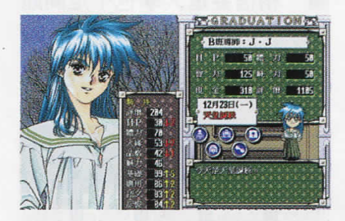
■ 想不到中本也會這樣。

■ 要怎樣做才能她不再食煙呢？



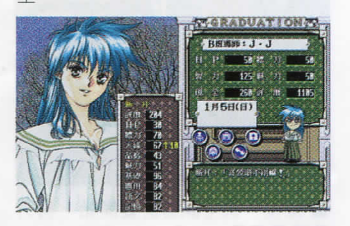
## 反正留下來也沒有用的了，用掉吧！

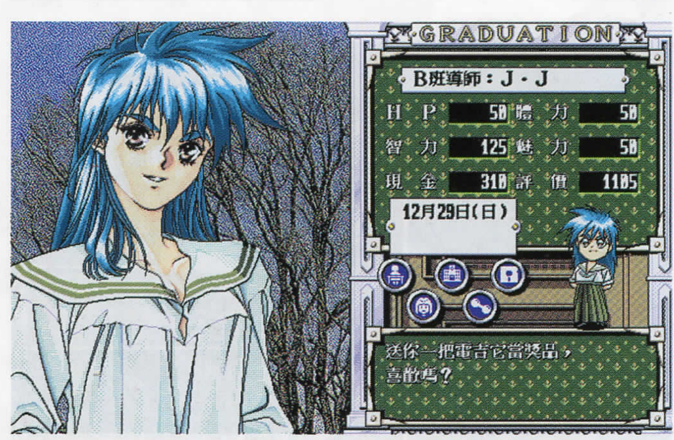
事實上，遊戲中要提高別人對你的人緣值，除了是對她某些項目盡量讚美外，送禮也是方法之一。反正遊戲已來到後期，留著這些錢不放亦不會對結局有任何影響的，於是便在假日盡量送禮給一些人緣值一般的學生，令她們能更專心讀書。



■ 趁著假日再替新井補習，希望能對她考上大學有所幫助。

■ 不過，單是死讀書也是不行的，間中亦應以行動來讚賞一下自己的學生。

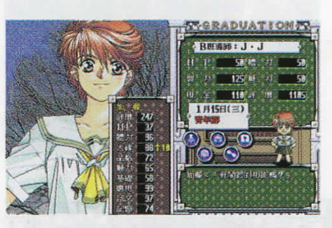





■ 想不到只花50元便能買一個電結他，倒真是化算……

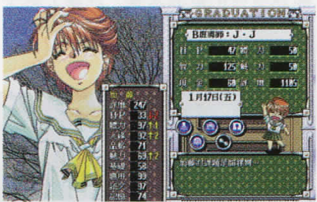
## 繼續是送禮大行動，下一位幸運兒是？

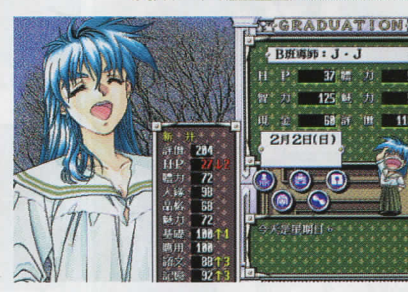
送完了禮物給新井後，繼續在假日送禮給加藤。在一浪接一浪的禮物攻勢下，加藤當然是開心起來了，但最令人高興的，還是看見新井亦像其他人一樣開心起來。



■ 看來要當一位受歡迎的老師，還要知道學生的喜好才可。

■ 開心起來的加藤。

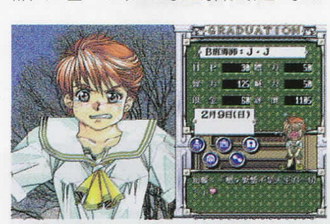




■ 跟著是連新井亦開心起來了，看那Q版公仔笑得多誇張……

## 失戀、同居……大家怎麼了？

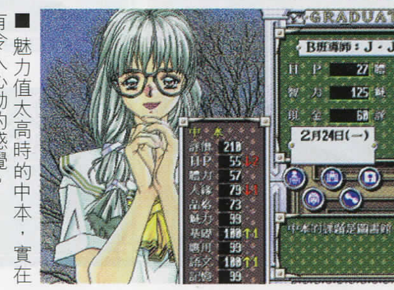
進入2月，似乎一切都已經有了定律，但加藤卻在這時失戀，而在假日跟蹤中本時，更發現她與別人在同居……面對中本這樣的行為當然不能置諸不理，於是馬上指責她的不是，遺憾還是來不及補救，過了不到一星期便被發現而導致降低了評價，不過，中本長久以來的魅力不足問題終於也得到解決，到底算不算是一件好事呢？



■ 加藤失戀了，這是魅力不足的後果。

■ 這邊中本卻與其他人同居，這是魅力值太高的後果。

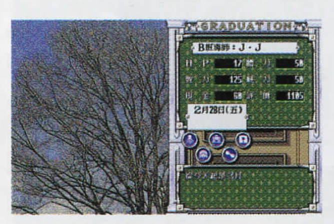




■ 魅力值太高時的中本，實在有令人心動的感覺。

## 2個小時……不，一年過去，是畢業的時候了

若你是拿著説明書來玩，當來到三月時，一定會有被騙的感覺。怎麼遊戲不是玩到3月13日的呢？但事實就是如此，這遊戲到了3月1日時便會自動停止，然後便會開始顯示每位學生的去向，當然，結局是好是壞，就要看你在這一年來的「所作所為」了，不過，筆者也總算「如願以償」（？），和中本結了婚，只不過是順手（？？）同時和志村結婚罷了（？？？），至於評價方面，如此的所作所為竟然還被視為「天才教師」，所以説遊戲始終也是遊戲罷……




■ 3月開始，正以為還有14天時……

■ 先給你看看各人的最終數值，讓你無話可説。





■ 高城嫁給有錢人去了，希望他幸福吧（我是指他的老公……）。

■ 新井結果亦能考上一流大學，不要再當不良少女了。





■ 志村當了自己的太太……雖然有這麼可愛的太太是不錯，但看她那些要求就真是相當嚇人。

■ 加藤亦考上了大學，她説要當像我一樣的好老師，想起來亦實在有點慚愧。





■ 外表文靜的中本靜穿起婚紗時的樣子的確非常迷人。




■ 暫且不去理會這遊戲以甚麼來作標準，但連重婚的人亦算是天才教師就實在有點過份。

■ 再見了，我的學生們。




## 結局一定要這樣嗎？

這遊戲最吸引人的地方，是每個人物都有多種不同的完結畫面。就以這次攻略所用的記錄資料為例，在下就曾把時間調早一個月重玩，結果是得出了以下這些不同的結局。



■ 運動健將的加藤也走去嫁人了？



■ 想不到中本竟會走了去當歌手，以她平常説話這麼細聲來看，不知道唱歌會不會有問題？

■ 不要以為中本一定會和你結婚，稍一不小心，她可能會給別人搶去的。






■ 只要花多一點時間，新井也可以成為一位如此漂亮的新娘。




# RPG 創作室
# SUPER DANTE

容量：8M
推出日期：31/3/95

文：FUKUDA

本遊戲的特點是玩者可從遊戲設計者本身的角度，去體會及實踐設計一隻PRG遊戲。而筆者現在就向大家介紹一下如何去設計一隻較簡單的RPG。

打開電源，不一會就看見三欄，分別是：

**ゲー　**：進行遊戲，玩者可以玩現成的樣本（**ザンプル**）或是用家自己創作（**ユーザー**）的遊戲。

**エディット**：EDIT，即創作遊戲。

**ターボファイル**：TURBO FILE，用者可用ASCII所出產的TURBO FILE插在2P接點上，以外置式方法來貯存記憶

選擇**ゲーム**（GAME）後又出現三欄。

**つづきかう**：繼續上回遊戲。

**はじめかう**：重新開始遊戲。

**ゲーム**：遊戲記憶的複製、消除。

在設計一個遊戲之前，首先就是構思出一個劇本（SCENERIO）。由於是首次用這軟件，故筆者建議應先試作一個較簡單的故事，只有極少許的城鎮、洞窟。好！就這樣吧：故事發生在一個小島上，島上只有一條村莊和一個洞穴。別以為這樣就很簡單！因為在清楚每一個設計指令前，難免會有無數的毛病 (BUGS)。

決定好故事大綱後，就開始進入設計世界了。

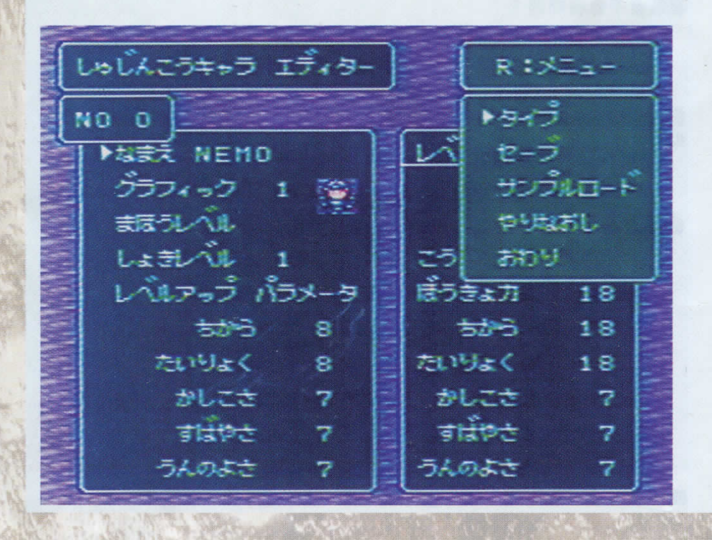
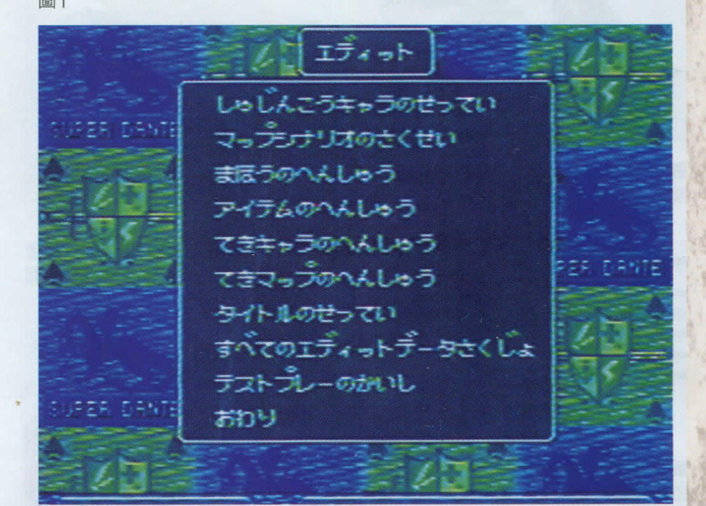



圖1




ARE YOU READY？

圖1中是設計遊戲中的主要指令，而每個指令則由很多小指令所組成的。由上至下各個指令分別是：

**しゃじんこうキャラのせってん**：主角的設定。

**マップシナリオのせってん**：地圖劇本的製作，包括地、町、洞窟和事件的鋪排。

**まほうのへんゅう**：魔法設定。

**アイテムのへんしゅう**：道具設定，包括武器、防具、藥草、過關必要道具和鑰匙等。

**てきキャラのへんしゃう**：敵人設定。

**てきマップのへんしゃう**：敵人所在地點設定。

**タイトルのせってい**：標題設定。

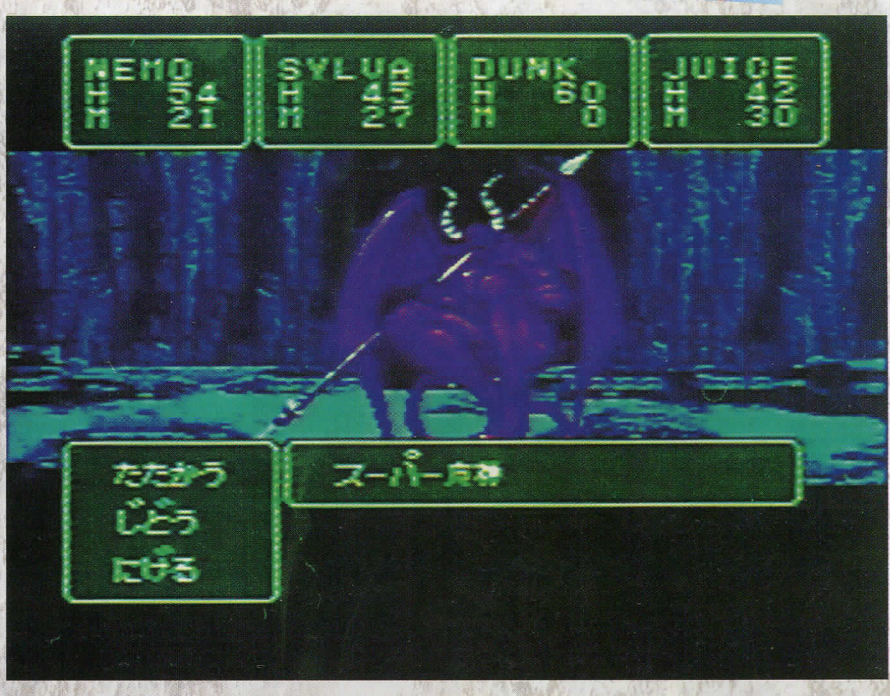
**すべてのエディットデータさくじょ**：把所有已貯存的設定消除。（當心！筆者曾經不小心把所設計的資料全部洗去！）

**テストプレーのかいし**：TEST PLAY，即試玩。

**おわり**　：完結，回到前一頁的畫面。

清楚各項大指令後，就開始設計了。




除非你自已是RPG老手，就不用在劇情上費功夫。可是，對於一個初學者來説，去編寫一個有規模的故事簡直是不可能的。所以，我建議用一個較傳統的方式：故事開首已齊集四個主角，而村中長者告訴勇者在村旁的洞窟，地下三樓有一隻妖獸，並叫主角們去消滅它。雖然這種老掉大牙的故事，相比起DQ或FF系列根本是小兒科，但以初學者來説己算適合了。

決定了故事目的後，就要開始著手創造主角們出來了。先在編輯目錄中選第一項**しゅじんこキャラ の せってい**，畫面就會轉到如圖2般。

在本遊戲中，我們可以創造總共八名角色（由No.0至No.7）。我們首先設計主角吧，用手掣上的左和右來選擇要編輯的對象，現在是No.0，就決定No.0為主角吧。

**なまえ**：名稱，用X掣來切換平假名、片假名或英文，按A輸入，B消除，按R選**おわり**決定，中間的是切換功能（和X一樣），**てうにゅう**則是以三角箭咀代替底線閃動。**おわり**後，又有三欄。**へんこうする**是決定剛才的改變；**へんこうしない**是不改變，用回之前的設定；**キャンセル**是取消，繼續之前的輸入。

決定了名字後，就要決定角色在遊戲中的樣子。順帶一提，當看見畫面右上角有「R：**メニュー**」字樣，按R就會出現小目錄，如果以下部份有相同的指令時，請參閱上文。在這遊戲中，能作為角色的圖像(GRAPHIC)共有五十四種，由男女老幼到骷髏骨和船，甚至空格也有。而筆者就選了一號作為勇者的模樣。

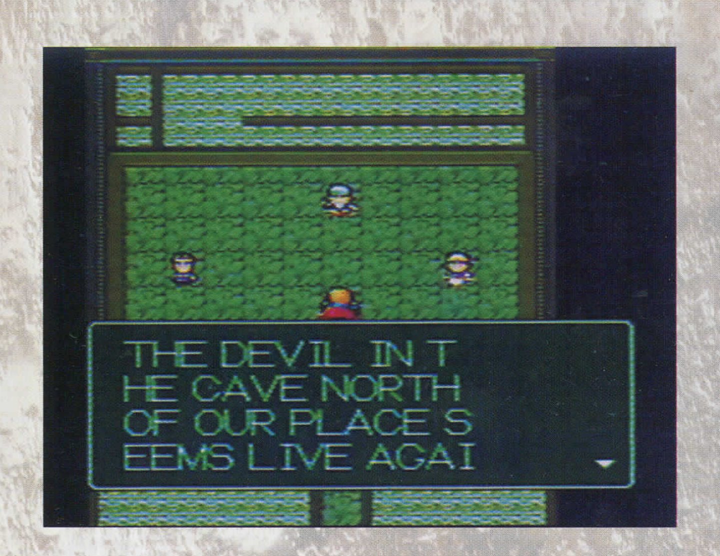
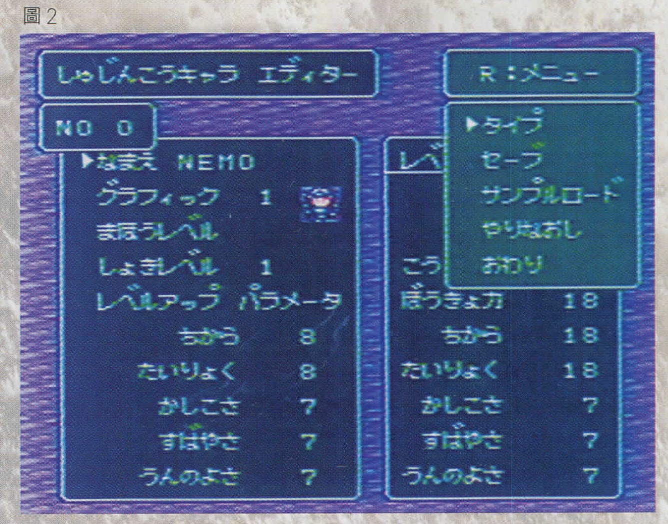
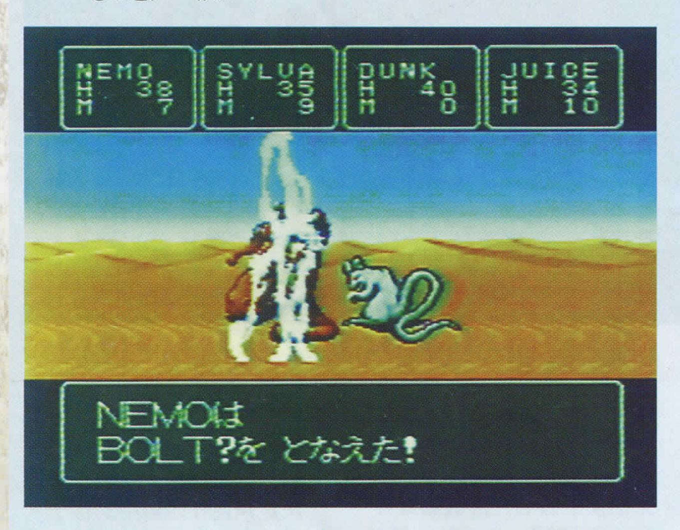



圖2



## 《CHECK》空格有你意想不到的用處。

接著是**まほうレベル**(魔法等級)，但先要設定魔法後才能生效，現在先跳到下一行**しょきレベル**處，這是決定該角色開始出場時的等級。主角以LV.1開始當然會好玩些吧。







## 《CHECK》你可以用此功能設計出一出場便超強的角色來輔助隊伍。

下面的是在升級時各項數值的增加點數。

**ちから**：臂力，直接影響攻擊力。

**たいりょく**：體力，反映出最HP值。

**かしこさ**：知力，影響MP的多少。

**すばやさ**：敏捷度，在戰鬥中敏捷度越高越先展開攻擊。

**うんのよさ**：幸運，即迴避率。

畢竟主角是一名勇者，所以能力發展應該較為平均。故筆者以8,8,7,7,7來分配各項能力。如果你不想傷腦筋，可以按R選**タイプ**，這裡分別預設了（由上至下）英雄、戰士、魔法師、僧侶、賢者和盜賊的能力增值，任君選擇：

確認好設定後，按R選**セーブ**(SAVE)貯存下剛才所製造的角色，答**はい**（是）後便把資料儲在盒帶裡。至於**サンプルロード**則是從樣版遊戲中讀取有關資料出來，可以參考一下別人的做法去體會創作的奧秘。**やりなおし**是重做，在未貯存前所有已被修改的資料可用此功能還原。畫面右邊的便是該角色出場時的各項數值。**こうげき**力是攻擊力，**ほうぎょ**力是守備力。

如是者，用相同的方法便完成其餘的三位同伴。接著便按右選到另一個畫面，決定在遊戲中的其他設定。

**ふわ**是船，有兩款可以選擇。**ひこうせん**是飛船，有飛龜、飛艇和氣球。**おかね**是遊戲開始時金錢的數目，而筆者就定下了100元。**しょき　いち**是隊伍和交通工具起初出現的場所，先別理會。**しょきパーティ**是起初有多少成員出場，就決定四個吧，選0,1,2,3後**けってい**。BGM是背景音樂，分別要為戰鬥、船、飛船、陸地、町、洞窟和城內選不同的聲音，筆者就選7XX2684。

當全部設定都確認後，切記要貯存記憶呀！

接著，按B回到主目錄，現在開始要在地圖上埋手了。選第二項按A，就會看到圖3的樣子。

在汪洋大海上，看到了浮標在畫面的左上方。**イベントさくせい**是事件設計，我們可以在地圖上任意

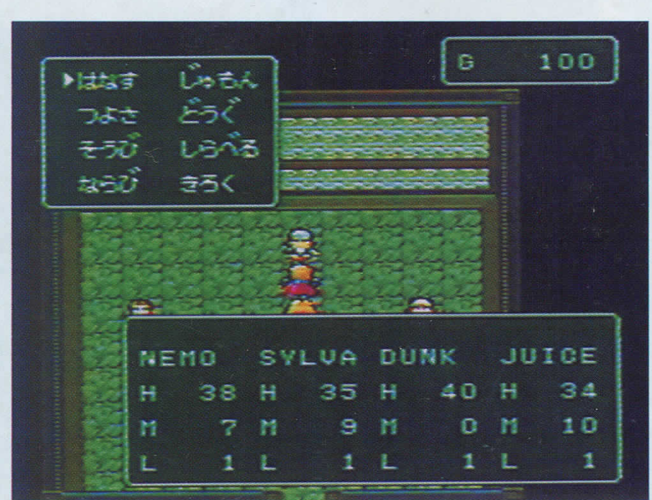
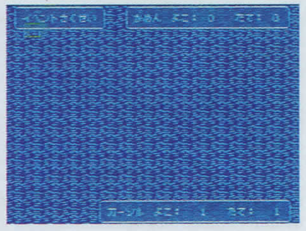



圖3





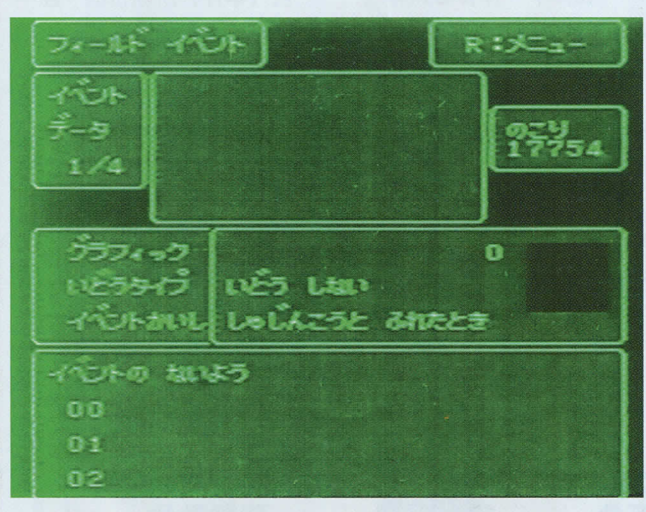

一點作事件。がめん　よこ: 0 たて：0是指浮標是在地圖的橫0直0大方格裡(一個大方格是指在看全體地圖時在畫面上的一個正方形）。

カーソル　よこ: 0 たて：0，是指浮標現在是位於這版面的絕對位置。《絕對位置對於事件的編排是非常重要的，要確保在某些場合上的位置沒有錯誤，否則會出現毛病（絕對位置對於事件的編排是非常重要的，要確保在某些場合上的位置沒有錯誤，否則會出現毛病（BUGS）》

先按R，就會出現另一個小目錄。選第一項按A，就可以看見整個版面的地圖。第二項是改變目前的地版，遊戲一共提供了四款給玩者選擇。由於筆者所需要的只是一個島嶼，所以第一塊地版的橫11直10已很足夠了。第三項是ダンジョン（洞窟），在這遊戲中所有的城，町和洞穴一律歸ダンジョン所管理，コピー是複制，可把所需要的地形複制。さくじょ是把現在浮標上的事件除去；而すべて　さくじょ是把整塊版面的事件全部消除。

在這裡，我們首先要決定主角們出場的町的位置。按B離開小目錄，然後移動浮標到你心目中的村莊的地點，就像(185,170)，然後按A出現另一個畫面。在這裡，你可以設定剛才那格所表示的是什麼。

這是事件的編輯畫面，你可以為一件事件作出




四種狀況——基本狀況和三種條件狀況。左上方的1/4是指現在是正在編輯第一種狀況（基本狀況），即平時所呈現的形態和描述。

**《CHECK》條件狀況後面會再講。**

右邊的17754是指記憶體只餘下的單位數目。我們在第一項按A，用左右選出心目中村莊的樣子，筆者用了6號。第二和第三欄是事件的移動方式和達到方法，畢竟村莊不是生物，所以不用改變這兩項設定。接著按R選「終了」來確定，然後會回到地圖畫面發現島上多了一個左上角有“DAT”的正方形。

**《CHECK》在這遊戲中的地版上，所有的設定都是以2 X 2的正方形來表達。可是，村莊卻佔了一格，所以村莊實際上是位於“DAT”的位置上。**

好了，設計好村莊的位置，現在就要設計村內的設置。按R選第三項，就可以讓你選擇“洞窟”的號碼（由0至127）。先選1號，就會看見一片灰色和一個很大的正方格。按R就出現另一個目錄，看全體地圖就可以看到“洞窟”的最大範圍，先按X，便會出現另一個畫面，這裡是這種“洞窟”所有的配件，按A決定用那一件。

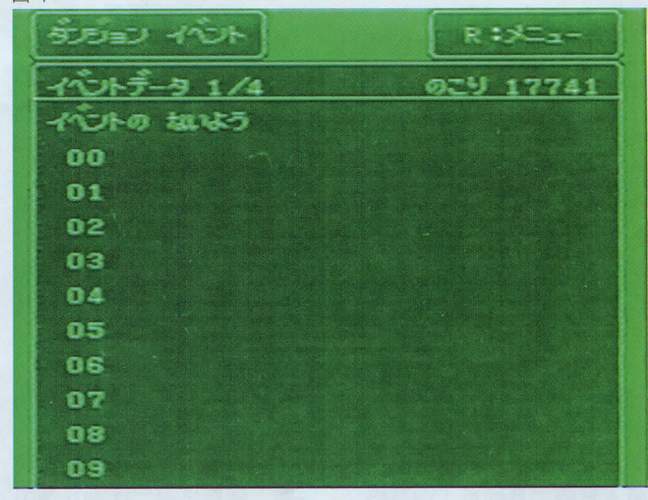
**《CHECK》如果你不是在設計“町”的話，那麼先按B回到剛才的畫面去，按R叫出小目錄，再選第六項先定“洞窟”的性質——城、洞穴及町，因為每種性質都有獨特的裝置，而且不可混合使用，所以在設計前先想清楚。而第五項是定義“洞窟”的名稱，就叫做HOUSE。**

選好了所需的畫面後，就移動浮標到想去的地點，按A放下。如是者重覆數次，便完成了村子的模樣。完成後，要記得貯存記憶。跟著便是設定事件了。先按R選第二項事件設定，那個大方格便縮小如地版上所看見的一樣。假設現在（不計主角在內）有三個人：長老、男人和女人；長老負責提供情報、男人負責賣道具、女人負責回復。首先決定長老的位置，筆者就把他放在房子裡的最上方，左邊是男人，右邊是女人。先在畫面上方放長老的位置並按A進入事件設定，選擇其樣貌、移動方式和事件發生方法 (只有生物才有移動方式) 。而筆者選長老為26號畫面，不會走動的。其餘五種移動方式分別是任意、橫向、縱向、走向主角和離開主角。而事件發生方法分別是主角去接觸便發生、要談話、要調查、自動發生和用鑰匙。

**《CHECK》剛才村子的事件發生方法是接觸便發生，因為大概沒有人會和一條村莊“談話”吧！**

原則上，筆者的構想是故事一開始，便由長老向主角們講述處境，接著便開始遊戲。所以理所當然地是由長老自動發言吧。於是在事件發生條件裡選第四項自動發生，接著便按下掣把畫面切換到圖4。

圖 4

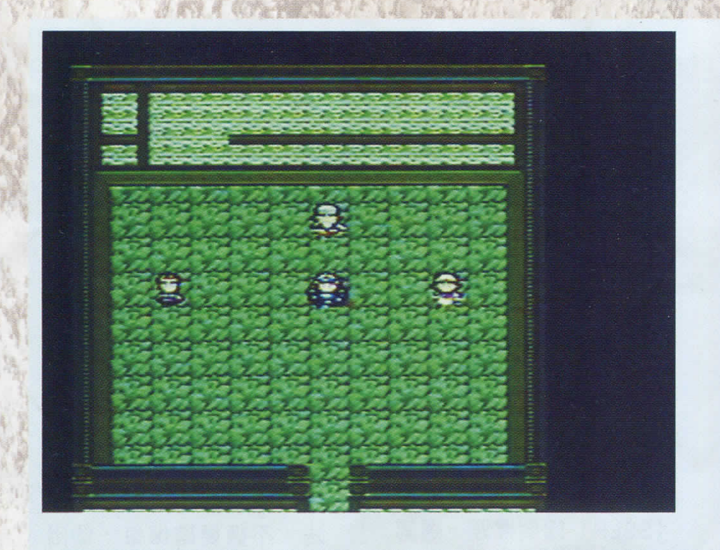



在圖中，你會看到有由00至09的空行。每一個空行是我們想在這場合上那位角色（事件）所執行的一連串動作。聽起來很複雜，不如以流程圖的方法來表達吧。

**故事開端：HOUSE** → **場所內有三人** → **主角們位於長老的下面** → **男人和女人並沒有強制動作（因為他們是提供服）** → **長老強制地展開故事，因他的事件發生方法是“自動”** → **長老向主角們道出其任務，並說明背景。** → **主角們聽完了長老的訓話，並收了＄１００作買道具之用。** → **開始遊戲**

從上圖可見，從遊戲開始，一直都是由長老把所有的說話說出來。因此，我們要把所有的動作交給長老做。在剛才的畫面裡，按A會出現另一個小目錄。先選第一欄“談話展開”，我們就可以輸入長老要說的說話。可是，只有四行當然不足夠，所以我們再按A選“談話”時，選第一項繼續對話，宜至講完所有的話為止。

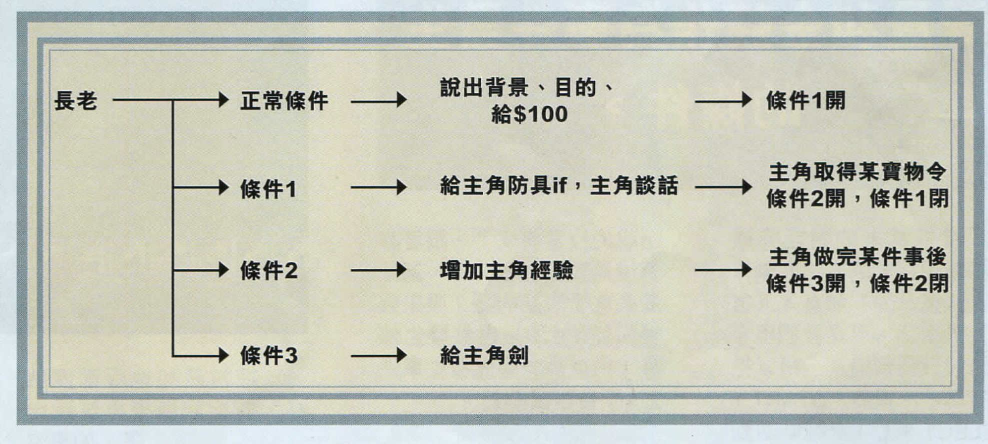


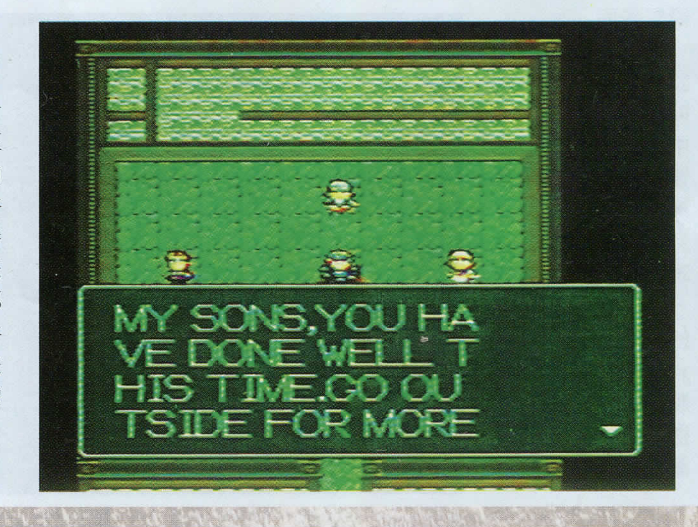


**《CHECK》如果你在輸入時發生錯誤，就在該對話處按A選第二項，然後按著Y掣用十字鈕把浮標移動到心目中的位置去更改。**

講話後，他便把一百元交給主角，於是便在剛才的對話後按A選第一頁第六項，**おかわが　ふえる**金錢增加，然後定為100元。這時，由於長老已經做完了所做的事，為了預防在主角們下次入村時長老會說一樣的話（因為剛才長是在正常條件下做序幕的），所以現在便要設定條件發生按鈕（ゲーム　スイッチ）。請看右圖：




因為長老給完一百元後不應該再給主角錢，所以我們應該令長老下次再和主角說話時，用第二種對答方法。在剛才的事件設定畫面中，在“給$100”的指令那一行按A，選第二項“條件按鈕開”。本遊戲中可以同時開啟二百個開關，我們現在先設定「0號按鈕開」，然後按B回到先前的選擇。在第一版裡，我們按右一下，在第三欄設定“0號鈕開”的話，那麼下面的所有事件便只會在條件按鈕0號開時才生效，若果我們想長老再有新的條件動作時，那我們就依舊開另個條件鈕，而關上0號，再在長老的事件編輯畫面加上新增的事件便行了。



## 《CHECK》倘若各位對條件按鈕的事有什麼不明白之處，你只要玩一次樣本遊戲的初段，然後再從編輯畫面中讀出樣本的資料，就可以看出條件按鈕的詳細用法。

## 《CHECK》除了條件按鈕外，我們還可以將道具、隊員和金錢作為事件發生的條件。

當把長老的對話完成後，就用相同的方法去創作男人（道具屋）和女人（宿屋）的對話。可是我們現今並未設計任何道其，所以把它空著吧。還有，START＋SELECT＋L＋R可以回到標題畫面。

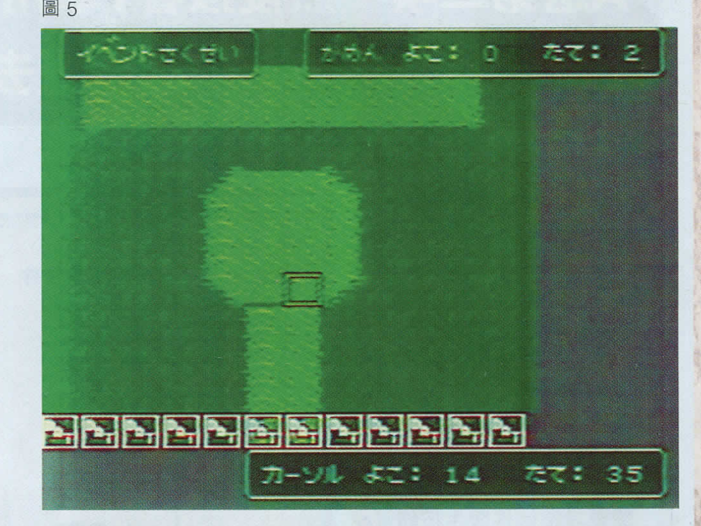
為了試驗剛才的設計，立刻試玩吧。貯存記憶後在大目錄中選第九項，但由於還沒有把主角出場的地點定義好，故主角竟出現於海中，於是唯有回到大目錄選第一項。選定交通工具的畫面，按第四項選**パーティ**隊伍出場地點，按R出現三欄。選“洞窟”一號地圖，移動浮標到你想出現的位置便成了。跟著貯存後再試玩一下，呀，為什麼長老不說話的呢？原來條件按鈕0號即是自然發生條件，所以長老會先發生事件2，不會說出對話。

## 《CHECK》把原有的按鈕改為1號

接著，再進行試玩。現在長老已經把所輸入的對話全部說出來了，而且給了我一百元。可是，當我離開屋子後竟然無法回到地面去。原來我尚未定義好地版和洞窟的連接。先貯存，再按解除暗碼（SSLR）回到標題，選第二項進行地圖修改。把浮標先選回地版畫面（**マップいどうフィルド**）再移去小島那村子的事件表示格上按A，再在事件編輯中選P.5的第二欄，然後按R選**ダンジョン**的HOUSE，再把浮標放在村莊入口對上第三格左右，按A去決定。至於由村莊出

地版都是用相同的方法，不過要確保每一個出口都可以去到相同的目的地，我們可以先製造一個，然後複製到其他地點，如圖5。

圖5



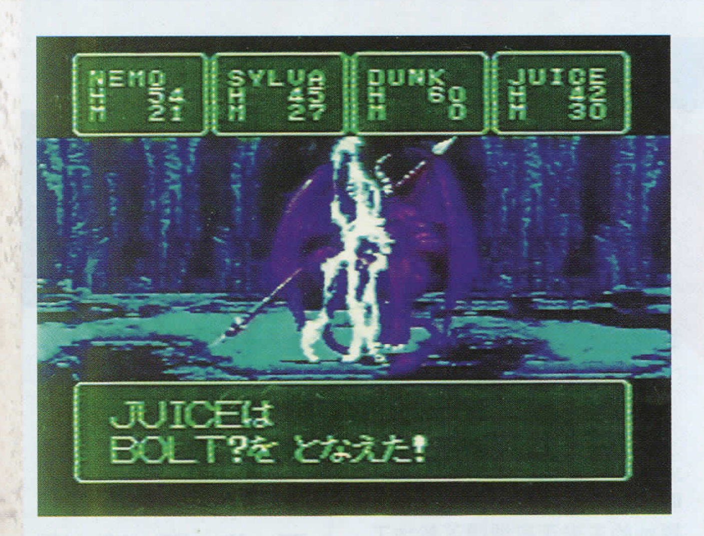

把村莊和地版都連結好，貯存記憶後再試玩一下，如果沒有輸入錯誤的話應該沒有問題。我們可以用同樣的方法去佈置村內的其他地方，另外再設計好村莊北方的洞穴，就完成了基本的設計。

切記貯存！

現在，我們要開始著手設計魔法和道具，詳細的指令將不會介紹，各位只需因應自己的需要去創作出適量的魔法便行。由於現在只是設計一隻十分簡單的遊戲，故筆者只會定義數種魔法——回復、火和電。在大目錄中選第三項，就會進入另一個編輯畫面。每一欄由左至右分別是魔法性質、名稱、威力、MP消費和畫面表達。

並不是每種魔法都有動畫，只有攻擊魔法才有。當設定完成後，可以在試玩中看看魔法的動畫是否適合，共有12種。

**《CHECK》一定要先預設好怪物才可試玩，否則沒有戰鬥場面便不能看魔法的設定和動畫是否合適。**




至於道具的設定則大同小異，在大目錄中選第四項，就進入另一個編輯畫面，由左至右分別是道具名稱、售價、種類。而種類大致分為四種——可丟掉/不可丟掉的寶物、武器／防具、鑰匙和回復道具。玩者可根據道具的性質和構思給予合適的名稱和誰人可以裝備。

當所有的道具都設計好後，就可以開始設計敵人。在大目錄選第五項，進入另一個編輯畫面。畫面左邊是敵人的各項數值——HP、攻擊力、防守力、敏捷度、經驗值、金錢、攻擊模式和有效魔法。右上角的是代表該怪物是出現在陸上（りく）和海上（うみ）。設定完其數值後，就要考慮其攻擊模式，究竟會否用魔法？會否二段攻擊？會否在戰鬥中逃走等，都可以加在該怪物的思想裡。順帶一提，這遊戲可使用的地版有三十二種、三十二種洞窟和十六種條件（即項目）怪物。接著便要考慮是否所有魔法都適用於該怪物，全部怪物完成後便貯存起來。而筆者便設計了兩種場地怪物和一隻頭目。

設計怪物完畢後，就要分佈怪物的所在地點。在大目錄中選第六項，進入了另一個畫面中，再按R用全體地圖，把浮標移到小島上。按B消除小目錄，就會看見一大堆數字




和交叉，我們就用此表來告訴電腦在這裡究竟有多少種怪物出沒，以此類推。

當所有怪物的出現場所完成後，最後的部驟便是輸入遊戲的標題和作者名稱。在大目錄中選第七項，分別輸入標題和作者，便差不多大功告成了。最後當然是進行試玩，但要注意下面幾個要點：

- 確保每一個角色已經裝上魔法
- 魔法和道具的最後調整
- 其他角色的對話是否恰當
- 是否每一組條件按鈕都能和故事發展
- 怪物的強度是否過強或過弱

**經過上述的測試後，應該可以除去所有的毛病（BUGS）了。如果在最後試玩都沒有問題的話，那就沒有問題了，希望各位讀者看罷上文後，能對此遊戲有更深入的了解吧。**




# 失落的樂園

機種：IBM PC
遊戲類形：AVG
製造商：SILKY

## 一個留落荒島的歷險故事

### 開端

我的名字叫西島耕作，是一名大學二年生。今年暑假，我在羽佐間教授的學術調查旅行團做兼職，目的地是南面海洋的小島。到目前為止，我只不過是待在船上曬太陽，工作十分清閒。除了午睡外，好像什麼事也不需要做似的。

**羽佐間道雄**




世界著名的生物進化研究者。



不尋常的夜色

### 晚上的預言

跟夢妮卡（Monica）會面後，我就到船艙找教授去。教授告訴我大約明天便會到達目的地了，而令子小姐亦叫我去告訴綾乃和優美二人有關明天的事。當我回到自己的船艙時，剛巧碰見了詩織小姐，她説她的丈夫正在埋頭苦幹地工作，而這次「旅行」實質上只是研究，不曾覺得危險哩；她又説天色已變暗，今晚會有大風暴，我只好半信半疑。

**羽佐間詩織**




羽佐間教授的
妻子，21歲。

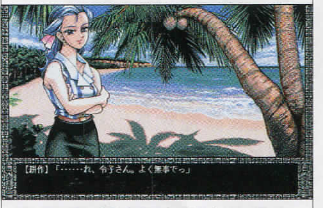



誰來救我呀？

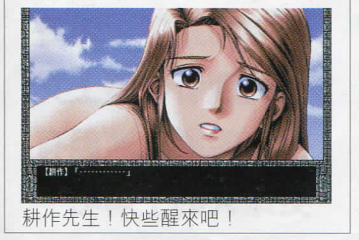
### 沈沒

在晚上，果然真的打起風來，不幸地，船身撞到穿了一個洞，夢妮卡就叫我到甲版找救生艇，就在這時，綾乃和優美就説教授和令子小不肯離開，我當然不能夠丟下教授不理，於是便走到經已水浸及膝的船艙去看過究竟。原來教授正在忙著把重要資料收好，並叫令子看管著資料，一起到甲板處逃生。就在這時，忽然間一道巨大的衝擊打在船上，使我人倒馬翻。我拚命抓著詩織的手，一邊游泳一邊在叫其他人；泳術不佳的我，很快便失去知覺了……

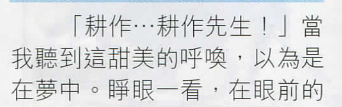
**淺香令子**




教授的得力助手，
由幾年前起工作至今。



耕作先生！快些醒來吧！



### 漂流到荒島

「耕作…耕作先生！」當我聽到這甜美的呼喚，以為是在夢中。睜眼一看，在眼前的竟然是詩織！她把濕透的衣服放在椰樹間弄乾，我看到她的身體我亦有點不好意思。於是伸手去取那些已經乾了的衣服給她。



終於找到了她們

## 重逢

和詩織在沙灘上走了一會，看見遠方有一條人影，原來是令子小姐，令子說在閃電打在船的一剎那，船身就四分五裂，而教授與其他人則失去蹤影。行了一會，我的肚子很餓，便提議先去找食物，但眼見詩織因不見了丈夫而很擔心，於是便決定繼續向前行，結果發現了夢妮卡所乘坐的救生艇，並在森林處發現了夢妮卡等三人。

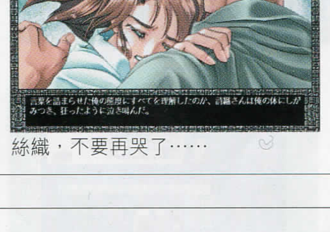


找到了食物

## 尋找食物

除了教授外，大家都齊集了。看過求生囊，發現只有三人份一天的糧食，原先我想和令子小姐一起去找食物和躲避風雨的場所，誰知她不肯，又不准詩織和我去，於是我便和綾乃一起去找食物。





絲織，不要再哭了……

## 痛哭

當我找到食物後，夢妮卡說已經找到了棲身的洞穴了。吃過晚餐後，大家都回到洞穴睡覺去。在深夜中，我聽到外邊有一些聲音，我出去一看，竟然是…！我連忙回到洞穴去，碰上了睡不著的詩織，她靠在我身邊不停地哭，大概是很擔心教授的安全罷了。



快爬上來吧！

## 分開的足跡

第二朝早，就不見了綾乃等人，於是我便到海岸處找她們。沿著海邊的足印，找到了教授的箱子，並在前面發現足印分別向海岸和森林分叉伸展，我便走向森林找她們。找到了香蕉後，沿著巨大的樹行，我發現了一個大水泉，而綾乃和夢妮卡一起在水裡嬉戲。「綾乃！夢妮卡！」我大聲叫她們。「耕作？！真下流啊！」她們連忙把身子退回到水中，並叫我轉身不要看她們穿衣服。不見了優美和令子，我想她們一定是沿著沙灘那邊走了。



這個少女究竟是誰？

## 謎之少女

我們三人一起到昨天找生果的地方去，碰上了一名少女。可能她以為我們是敵人，於是用槍向我們襲擊。我把她制服後，綾乃她們又在叫我，而少女則立刻搶回我手中的槍，奪路而去，但卻遺下了項鍊。我和她們行了幾步，就體力不支倒在地上，她們連忙把我扶起，並說趕快回到洞穴休息。

到底發生了何事？

## 悲鳴

回到洞穴，詩織連忙問令子和優美到底去了那兒，我就告訴她有關她們在海邊上和夢妮卡分道揚鏢的事，她便叫我去找她們。我去到叢林處看，忽然聽到一陣少女的悲鳴，竟然發現…！」

### 夢妮卡(MONICA)



利維拉（REVERA）的船長，經常讀錯主角的名字的女性。

### 櫻井綾乃

與主角一起當助手的女孩。

### 迴朵優美

另一位兼職助手。

### 謎之少女莉娜

突然向我們攻擊的女孩

《REMARKS》
* 不要貪圖女色而把自己的生命也不顧
* 要經常SAVE——按滑鼠的B掣或是鍵盤的左鍵
* 小心湖裡有怪物
* 小心羽佐間教授
* 小心令子小姐的引誘
* 要確認自己身處的處境作出適當的判斷




# 教你如何成為賽馬大亨

## 光榮賽馬加強版

## Winning Post with Power Up Kit

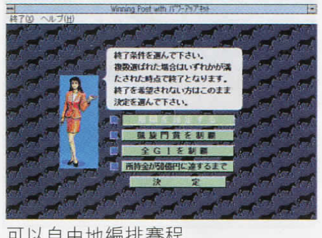
**機種：PC私人電腦**

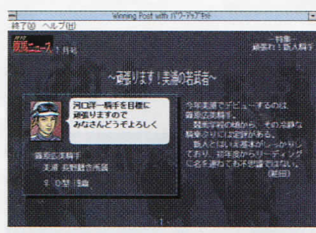
**製造商：光榮KOEI**

## 最新的改良版本

**《光榮賽馬加強版》是光榮公司在DOS/V系統上第二隻賽馬SLG。**
**本遊戲基本上是DOS/V版本作為藍本，加上最新的資料修訂和改良而製成的。**


比賽前請小心部署


可以自由地編排賽程


選一個好的騎師吧！


你看！你的騎師向你報捷哩！

### 新增的功能

看過標題畫面後，大致會看到幾欄——Sound Test、對戰、初期資料修定籌新指令，可說是本集等色。由於上集並沒有所謂爆機（筆者玩超任版，玩了差不多60年，資金已高達780億仍未能看Ending），所以今集加入了在一開始時便可以決定何時完成遊戲的功能。而本遊戲的主要目的，就是在開始時利用一億日元和兩匹馬作為資產，成為馬場大亨。

### 預定的遊戲編排

你可以在設定遊戲時選擇爆機的要求——指定年份，奪得凱旋門賞、取得全部GI錦標和資金達到五十億元等，這亦是本遊戲的可取之處。安裝完畢後，執行本遊戲的圖示，經過一段時間的畫面調整後，就會進入目錄畫面中。今集除了主遊戲外，還可以調整各騎師的名稱，實力和馬匹的資料等。另外，你可以將遊戲中的DATA儲存在磁碟中，和朋友們的馬匹作比賽。

### 改良了舊版本的缺點

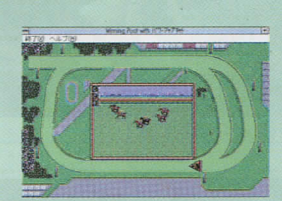
論遊戲而言，由於是加強版的關係，所以遊戲模式大致上是以DOS/V版為主，加上馬匹騎師和練馬師資料的更新，使本遊戲不會過時。還有，此加強版把以前的BUGS都除去了，所以遊戲過程比以前流暢得多。

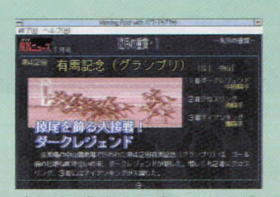
### 成功的秘訣

要完成上遊戲，首先就是選取兩匹優良的馬，然後不斷跑二、三級賽去贏獎金，再用獎金去拍賣會買更多馬回來，當資金達到十億元時就可以開設牧場，那麼就會比較容易得到超優良血統的馬匹，把各項一級賽囊括。如果馬匹實力強橫，練馬師就會建議牠去跑凱旋門賞，勝出的話便成功了。


選一匹血統優良的馬吧！希望你是一個伯樂。


好馬是要悉心培育的


開始比賽了，加油吧！


勝出後便成為賽馬新聞的頭條，多威風！

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找〇〇的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

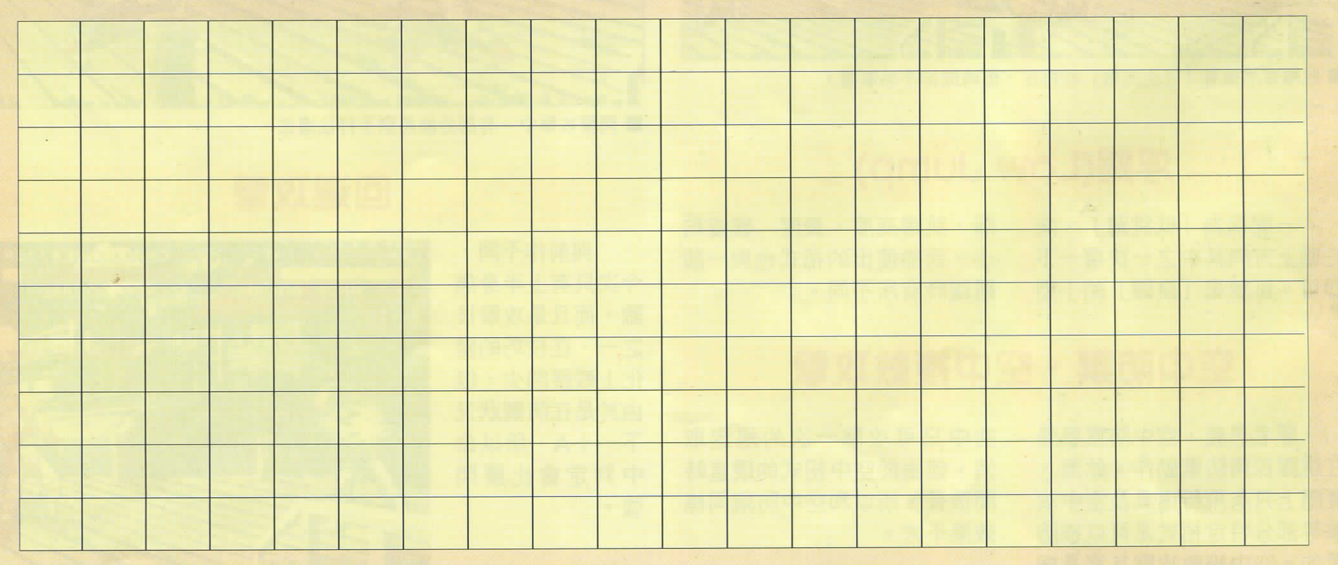
姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

## 刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌．遊戲跳蚤市場>

## 聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



## 遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

遊戲研究坊

# 餓狼傳說3

文：CECIL

自1991年餓狼傳說推出以來，訖今已有四年。前陣子，系列的第四彈「餓狼傳說3」亦終於推出發售。雖然自街霸推出以來，這數年間格鬥遊戲中也出現過不少出色之作，然而，足以和街霸系列並立而標誌著格鬥遊戲發展的，恐怕就只有「餓狼」了。追溯其因，乃由於「餓狼」自第一作起便有別樹一幟的戰線系統，與及其不斷引入其他新的系統（如超必殺技）改良本身所致，此仍「餓狼」成功之主要原因。到了這一代，隨著技術的成熟和意念的發展，SNK對「餓狼」的設計作了重大的革新，加入新系統及改進原有的部分，結合成一個全新的格鬥環境。但由於與前作的變化太大，令不少玩家未能充份掌握這遊戲的樂趣，因此，筆者今次會在這裡為大家將「餓狼3」的系統作全面分析。

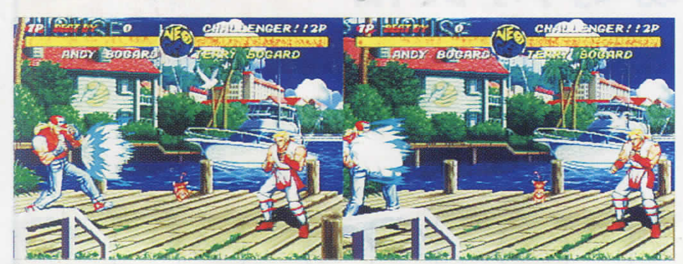
事實上，今集中有十種以上的系統是經過修改或是新增的，而其中有不少系統之間具有相當的關係，故此筆者把它們分成五類，方便解說。

## 體系一：移動、防禦操作

在畫面上作縱深移動的戰線系統，本來就是餓狼系列所獨有的。今次廠商不但改良了這「戰線系統」，更加入了多種特殊操作來豐富一般戰鬥時的變化：

### 突進、脫離(Dash、Back-Step)

一種格鬥迷絕不陌生的操作，連撥(Double Shife)——快速向前或後按兩次便能快速衝前或後退。脫離和前作同樣「完全無敵」，屬於高性能技巧。而新增的突進基本上除了快速前進的性能外，還具有「慣性」，即是說若在突進中跳躍或攻擊，那麼招式便會有一段附加的前進距離。但是在突進中是不能使用下段技的，這可說是缺點之一。




■ 脫離雖然擁有「完全無敵」的特性，但時間卻不易掌握。

### 浮躍(Low Jump)

一般稱為「低跳躍」，向三個上方向其中之一快撥一下即可。可說是「跳躍」的小型版，跳躍高度、長度、破綻均小，而能使出的招式也與一般跳躍時有所不同。

### 空中防禦、空中複數攻擊

顧名思義，空中防禦就是在跳躍採用防禦動作。然而，實際上只有飛行道具及空中攻擊等部分特定招式是可以被防禦的。空中複數攻擊其實是把空中只可攻擊一次的規定取消，但由於空中招式的硬直時間很長，所以和空中防禦同樣效果不大。

## 體系二：接近戰系

### 腰閃、腰閃攻擊

快速輸入↘，即能運用腰閃。腰閃的主要性能是上半身(腰以上)無敵和能變化出「腰閃攻擊」，從基本效果來看和回避攻擊很相似，但由於能自由使出及不作攻擊，實際上二者的用處頗有不同。值得一提的是，有一半人物的腰閃攻擊能把對手打飛到其他的邊上。




■ 閃腰攻擊中，有部分能將對手打往邊去。

### 回避攻擊

與前作不同，今次只有上半身無敵，而且是攻擊技之一，在技巧的變化上較腰閃少，但由於是在防禦狀況下→＋A，所以命中判定會比腰閃強。




■ 集合了攻擊和防禦的回避攻擊，是餓狼所首創的。

## 體系三：組合技(Combination blow)

實際上，這種組合技才是真正的連續技，但為免和一般的連續技混淆，故在此稱為「組合技」。由於是採用「自行發掘」系統，雖然到現在仍未被大規模應用，但其實它們正是此遊戲的「另類必殺技」，因此最好能掌握到一定程度。「組合技」對輸入速度的要求頗高，最好能花點時間練習。



■東丈的其中一種組合技，單靠按掣便能作出有前進效果的三連踢。





## 體系四：邊閃系統

邊閃系統是繼承以往「戰線系統」的機能。筆者改稱它為「邊閃」，是由於它與以往的「戰線系統」在性質上完全不同，此點容後再述。所謂「邊閃」系統，是建立於背景上的「中線」和兩條「邊」而出現的。玩者可由「中線」向上下兩邊作「下邊閃」(A+B)或「上邊閃」(B+C)。在邊可作移動、突進等動作與及「邊閃」攻擊(在邊上按鈕)。對手在邊裡時，自己可作對邊攻擊(A+B對下邊、B+C對上邊)，雖然在邊裡不能跳躍和防禦，但每人物各有四種上段和下段「對邊攻擊」，所以「邊閃」仍是這遊戲中相當重要的系統。

## 體系五：投技系

今回的投技系統有著一代時的影子，除了輸入方式採用不同人物不同指令的方式外，亦採用了一代時的「命中判定」，即是在指令輸入後，必須真的用手「抓著」對手才可，否則就會出現「落空」的破綻動作。另外，今次又加入了「連攜技」和「連攜技返」，一些角色在投摔成功時按特定的掣，便可變化成連攜技以造成更大傷害，不過，對方也可在你要使出連攜時按相同的掣，掙脫你的投技。

## 體系六：必殺技系

必殺技方面，除了部份必殺技被替換外，並沒有很大變化，主要變化是增加了「虛招」和「潛在能力」，「虛招」顧名思義，就是造出假動作欺騙對手，一般是用相同指令不同按鈕的方式。「潛在能力」是指在輸入一定指令後，便能在每回合使出一次特殊版的超必殺技。但和其他系統比較起來，這兩個系統就較為次要了。

■正在使用「虛招」的安迪。





■主角泰利的潛在能力，是種和平常不同的火炎。

## 系統是知道了，然而各系統的實際意義又何在呢？

# 系統探索篇

## 1.01戰鬥的關鍵—邊閃系統。

以往餓狼所使用的戰線系統之所以遭一些人垢病，主要是因為能作「無限逃跑」。當然，廠商並非有心造成這樣，然而，很大程度上，「戰線系統」是有給人逃跑的用意的，雖然這是作為了表現真實感的舉動，但也因此而造成了不公平的現象。然而，遊戲設計者最大的課題，是如何消除守方「防禦、截擊二選一」和攻方「正面、空中二選一」這兩個格鬥遊戲中必然形態的情況。

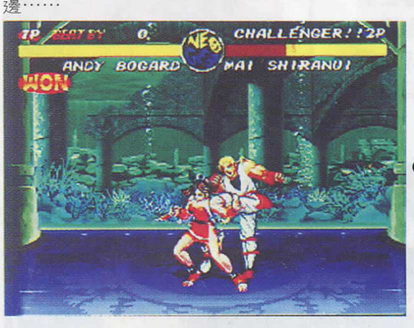
因此，遊戲加入了邊閃系統，此系統的最大特性，是把攻防半強迫地結合。由於上下兩條邊並沒有和中線對等的性能，兩條都只是「中線」的「邊」。尤其強制回線的特性更反映出「線」與邊的主從關係。

然而，這並不代表「邊閃系」招式會比中線技弱。相反，正確的應用「邊閃」，能使招式的效果大幅提升。說起來「邊閃」的優點起碼有十點以上。

首先，邊閃能完全避開中線技。除了對邊閃攻擊和少數招式外，「邊閃」都能使之無力化。尤其是對突進技和無敵對空技時，「邊閃」更是必要的反擊兵器。而且，由於「邊閃」的出招速度超快，又能取消「突進」，因此在運用突進時，「邊閃」便能將突進的冒險度降至零，由於「突進」和「邊閃」的同時存在，利用突進給與對手壓力成為了易事。

因任何一種邊閃攻擊都有自動瞄準的性能，所以決定使用時只需考慮速度，而且由於邊閃攻擊的上下段之分只是哪一部份的判定較強，實際上兩者都是全體攻擊，非常方便。更重要的是上邊閃下邊閃攻擊在每位人物身上各有八種，而對邊攻擊既慢且空隙甚多，攻方比守方有著明顯的優勢，尤其是強邊閃攻擊都有「向邊打飛」的能力。所謂「向邊打飛」，就是當中線的對手被來自邊的強邊閃攻擊擊中時，會被彈到另一條邊，而自己就回到中線。因此便會出現如下圖的「Line Combo」技巧：先閃上其中一邊，用強攻擊打擊對手至對邊，然而再用對邊攻擊將他擊回中線，再以普通招式追打。這樣已能造成全體力三成以上的殺傷力。更恐怖的是，有部份動作快速或取消能力高的人物，更能接以連續技，例如Andy Line Combo＋超斬形拳，就能造成四成以上的殺傷力。

■ 移動到上邊的安迪，先將不知火舞擊往下邊……



■ 跟著是將不知火舞踢回中線……



■ 最後是接上一記超斬影拳。











另一方面，「邊閃」也有很多戰略上的性能。首先，邊閃攻擊本身就能取得很多其他位置無法取得的角度，而只要小心移動，在邊上的人便可保持著攻擊與否和控制深入度的主動權，所以如果能不是每閃必攻，而在有意無意之間加入一些「戰略性邊閃」，例如在Andy跳起時使用邊閃，就能使他不能使出「幻影不知火」，反而被你的「邊閃攻擊」擊中。

除了這些之外，「邊閃」另一個超一流的用法就是利用邊閃繞過對手，去到對手的背後，這樣便可以為所欲為了，但是要做到完美無瑕的繞過，對「邊閃」的按掣和用控制桿回到中線、突進的操作，必須掌握得相當準確，否則是會存在一定程度的危險的。如果認為這個太難，貼身「邊閃」→回到原處→使用投摔技也是一種十分有效的突襲方法。

其實，除了以上所提及到的邊閃招式用法外，「邊閃系統」尚有不少在本文沒有提及的技巧，而有關其他系統的用法分析，都因為篇幅有限，要下次才能向大家介紹了。

■ 利用了邊閃系統的特點，BLUE-MARY先閃開了安迪的攻擊。



■ 跟著當然是來一記邊閃攻擊了！





■ BOB WILSON的潛在能力。



■不知火舞的潛在能力。



■ 望月雙角的潛在能力。



■ 傑斯的潛在能力。

# STREET FAXER

BY：FUKUDA

＊街機市道最近較為淡靜，只有剛推出的《街霸真人版》算是較為像樣，自己就在荃灣金星玩過，$4一局，價錢算是普通啦，但論注目程度就只屬一般。自己入錢後毫不考慮就揀了尚格雲頓「軍佬」來用，一開始就對正VEGA。睇住VEGA好似隻馬騮咁飛來飛去，真係想即刻用腳刀踢佢。但不知是否部機被人較快過，自問對軍佬的出招時間一向掌握得很準，但今次竟然不能夠用儲技方式（即用完重腳後，在未收腳前半秒再輸入指令）出招，只能乖乖地一下下出招，有點唔慣。但最令人噴飯的，還是軍佬那招蹲下重腳，原本優美的掃堂腿竟然變到如此攪笑！

在機面通常都會有出招紙供應的，但不知什麼原因今次又是「吳國友」。只知到應該每人各有兩種SUPER COMBO——春麗是千裂腳和一招很誇張的擲地炸彈，蘇聯佬則是大旋椿和一招將對手放在頭頂然後向上跳起，旋轉折腰向招式。而軍佬則只需超簡單的指令←儲氣→＋腳掣，便能使出一招很「靚仔」的尚格雲頓招牌菜——無影腳，在攻擊力方面亦不過不失。

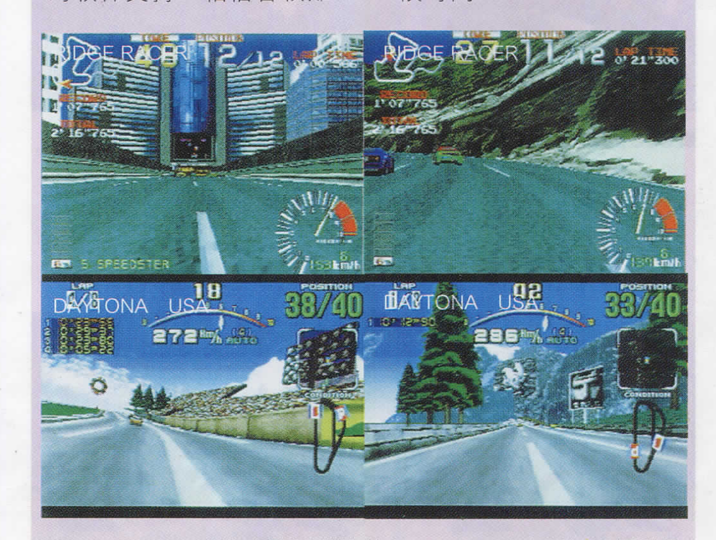
＊知不知最近最受歡迎的遊戲是什麼？龍珠？美少女戰士？通通都錯，答案是《VIRTUAL CAMERAMAN》。為什麼？因為自己每次經過那些播放著這GAME DEMO的店外時，都總會看見十數人在圍觀，睇怕悟空不單要爆上衫，可能要……




■《VIRTUAL CAMERAMAN》系列，說不定會是不少人購買3DO的主要原因……

＊隨著次世代遊戲機的誕生，家庭遊戲機已經進入另一場世紀大戰，雖然有著「平價」軟件，但超任的前境似乎並不明朗。不少機友更已急不及待把手上的超任放出二手市場。事實上，超任仍有不少名作正計劃推出，更傳聞SQUARE會在超任出FF7。所以，相信超任在市場上仍可以保持一段時間領導地位的。

＊講開次世代，在市場上各款機種中，以SEGA SATURN的機能較為強勁，但所推出的遊戲，卻又好像有點比不上PLAYSTATION。就以VF和DAYTONA為例，雖然又絕對稱不上是差，但當大家用他們來與鬥神傳，RIDGE RACER相比時，又可能會顯得較有不利。若然SATURN沒有更出色的軟件支持，相信會較難扭轉這個被PLAYSTATION領先的局面。幸好，最近聽聞SQUARE會在SATURN推出全新系列的遊戲，加上SEGA自己又有不少勁作推出，所以自己是十分希望SATURN能把握機會大舉反擊的。況且一直以來，SEGA的主機都是比較慢熱的。故此，這場次世代大戰相信仍會繼續一段時間。




■RIDGE RACER的缺點是賽道變化較少，而DAYTONA的缺點則是背景給人不流暢的感覺，很難說那一邊較優勝。

＊某日行開好景，發現有很多「平價」VIDEO CD賣。據我所知，3DO而家淨係出了FZ-1專用的VIDEO ADAPTOR，FZ-10雖是同一間廠的產品，一樣不能共用這接駁器。我有個朋友就比D奸商「老點」，沒有FZ-1卻賣了這ADAPTOR番屋企，重一次過買了七隻碟，結果當然是用唔到啦，大家最好自己小心了。

＊早陣子，街機方面又推出了問答遊戲第3代。基本遊戲模式和前幾集大致一樣，只是問題越來越台灣化，一集比一集瘋狂，如果沒有經常留意台灣行情的話，隨時有可能會在入錢後立刻被「三振出局」，所以自己覺得此遊戲如果要爆機的話，起碼要先準備一筆學費來背答案。(自己玩第一鋪時，就已經連錯三條了。)




# 有疑難·話我知！！

**以下是信件一封：**

問：點解創刊號會有信？
答：因為編輯老作。

問：點解要老作？
答：因為要招信。

問：點解要招信？
答：因為有電視遊戲信箱。

問：點解會有電視遊戲信箱？
答：因為讀者會有問題問。

問：點解會有問題？
答：有就有啦！

問：……有甚麼問題問？
答：所有關於電視、電腦遊戲主機、軟件的問題。

問：點樣問呢？
答：當然是寄信。

問：寄去邊？
答：寄<九龍旺角郵政信箱７９４８９號>，信封面註明<遊戲誌·電視遊戲信箱>。

問：郵費要多少？
答：六月開始加到１·２元啦！

問：所有有關問題也可問嗎？
答：基本上是，但太白痴免問。

問：例如呢？
答：你Ｄ問題。

問：……我又有個問題。
答：隨便。

問：版位騙夠了沒有？
答：……一二三四五六七……差不多吧。

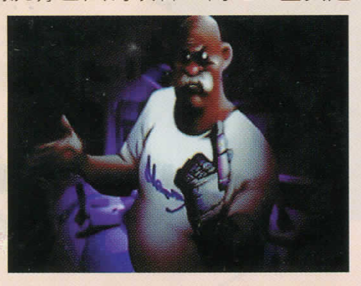


# GRAN CHASER

| | | |
|---|---|---|
| 機種 | : | SATURN |
| 製造商 | : | SEGA ENTERPRISES |
| 發售日 | : | 5月26日 |
| 價格 | : | 5800日圓 |
| 遊戲性質 | : | RAC |
| 容量 | : | CD-ROM |

## 無責任編輯：J・J

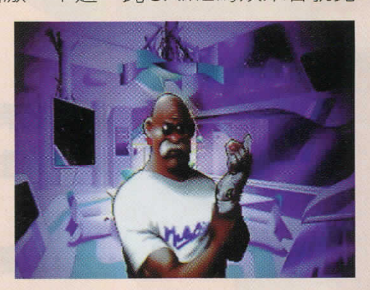
自問對賽車遊戲一向不擅長，但玩這個遊戲時，竟然可以一次就完成普通難易度，實在嚇了一跳。是這個遊戲太易玩嗎？又好像不是，只是這遊戲的操很易上手，基本上只要玩一場便已經可以掌握住轉彎的要訣。速度感方面，這遊戲處理得不錯，斷山斷橋的情況亦已大為改善，倒是一些賽道的路面與兩邊太相似了，令你很多時因為看不清前路而直撞山邊……至於故事模式中的人物畫面，則實在太差，不想再多提。



評分：5分

## 無責任編輯：PU YU神

最近可能是考試關係，正是「五窮六絕」，所以都沒有甚麼大作GAME推出，就是SATURN和PLAYSTATION也不能例外。今次試的這隻GAME可算是近期比較「養眼」的作品，其機械設計甚為不俗，而且畫面都很順暢，甚少HOLD機,可能是比較少車的關係。另外，此GAME最好的是其跑道設計，尤其是在高難度模式時，其跑道在很多變化，上高落低,既要避開敵人的攻擊，又要應付跑道上的障礙物，煞是刺激。不過，此GAME的效果音就比較簡單了一點，賽車感不強，反而有點似賽艇。最後，筆者建議大家一定要玩高難度模式，否則就會因太易玩而覺得悶了。



評分：6分

## 無責任編輯：ARES

相比起「DAYTONA USA」，此GAME的確改進了，但畫面仍有不少令人慘不目睹的情況，始終家庭用的機種的水平仍不足以滿足玩者對世嘉軟件的憧憬。而且片中所謂硬照的確硬度十足，一幅背景踏上不同人物便草草了事，真的非常古怪。唯一可取的是機械沒有車輪，令畫面的空間創造更廣闊,遮蓋了不少缺點，而且速度感亦尚算令人滿意。聽聞「世嘉越野車」將於不久的將來移植，希望配合那「方向盤」後，情況將會有所改善，不再令擁躉們失望吧。



評分：5分

## 無責任編輯：米奇

假如你覺得自己的駕駛技術非常麻麻，玩賽車GAME好似玩踫踫車的話，米奇向大家誠意推薦《GRAN CHASER》遊戲，因為我都係踫踫車高手。第一次玩這遊戲時，用車尾VIEW來比賽，卒之第一條賽道就成日跌落水，冇癮非常。後來得高人指點，用車內VIEW來玩，話咁易就得第一。我技術有進步嗎？不是，只不過係車內VIEW可以睇通前景——原來前面只得三幾架車，根本就冇可能輸。

玩過之後的結論係——冇車的賽車遊戲是不好玩的。



評分：4分

鳴謝：WKK INTERNATIONAL TRADING LTD.



# 悟空傳說

| 機種 | : | PLAY STATION |
| --- | --- | --- |
| 製造商 | : | ALLUMER |
| 預定發售日 | : | 5月26日 |
| 價格 | : | 5800日元 |
| 遊戲性質 | : | ACT |
| 容量 | : | CD-ROM |

## 無責任編輯：J.J

以真人的數碼畫面來製作的動作遊戲，近來好像一下子增多了。《悟空傳説》、《成龍》、《街霸真人版》……就這個《悟空傳説》來説，在下就覺得在造型上確是下過一番心思，至少那頭三一萬能俠2號外型的哪吒太子，就絕對只有日本人才搞得出來……操作方面，不知是否因為是次世代機的關係，感覺上比以往家庭機的同類作品優勝，而動作亦算是相當流暢，值得一玩的作品。




評分：7

## 無責任編輯：PU YU神

最初看到此GAME的標題時,以為「龍珠」又有新GAME推出,後來得悉這是一個特撮寫實型格鬥GAME，不禁嘆一口氣……因筆者一向對這類GAME都沒有太大信心。通常這類GAME的動作是比較生硬，而且畫面看起來多是不太自然；然而此GAME的動作可算是相當順暢，也不覺得不自然；可能是角色全都是穿上特撮戲服，下意識覺得這些不是真人的原故吧！GAME內最值得一讚的是那些漂亮的背景畫面，儘管多是以數碼動畫錄下來，但製作得相當不錯。説到此GAME的缺點，筆者想是角色不能快速地衝前或退後，還有全GAME只有九個角色，實在是少了一點。總括來説，此GAME算是中上之選。



評分：6分

## 無責任編輯：ARES

老實説，個人覺得PLAY STATION格鬥遊戲不用三次元舞台確有點浪費,但玩後又覺此遊戲不乏可玩性,真矛盾!遊戲中人物動作頗算流暢,當中尤以背景的動畫更見主機威力。至於人物造型也不過不失，但最終對手「哪吒太子」則太像○○萬能俠二號了(除了再多一對手外)，令各玩者無一不爆笑，繼而失去作戰能力，唔，看來這可是此遊戲的「最大奧義」了。如以十分為滿分的話，ARES也會給七分的，因為實在太惹笑……



評分：7

## 無責任編輯：米奇

在日本「GAME EXPO '95」會場中見過這遊戲的試玩版，已大概知道這遊戲像以前《龍爭虎鬥》一樣，是把演員的動作抓下作畫面，所以早已給予這遊戲一點「同情分」。事實上，畢竟人是人，不像圖畫公仔一樣任人舞，所以動作較生硬是難免的，但也由於是真人上演，看起來也較具真實感。可能由於米奇不擅長格鬥遊戲，總有「明明是打中的了，怎麼總是不作算？」的感覺。另外，故事也有點兒無厘頭，一班牛頭馬面為一個到結局時也不知道是甚麼來頭的女孩子打餐死，古怪古怪。不過，這種穿插了真人故事片段的遊戲畢竟新鮮，相信將來PLAY STATION將有更多遊戲以這種形式製作。



評分：6

# 傳說的真•獅子王登場！




遊戲誌編輯部
機種：NEO • GEO

這位在遊戲中隱藏的最後首領真•獅子王，想不到現在可以由自己來操了！首先，你要在家庭版的NEO • GEO「風雲默示錄」中，製造一個除真•獅子王以外所有人物全部爆機了的記錄檔案，然後在2P對戰模式的人物選擇畫面時，將浮標指向獅子王（影武者），快速的把控制桿向下按10次然後按A掣，若指令成功了的話，畫面便會出現一陣閃光，獅子王的外型及名字都會變成了「真•獅子王」的版本。當戰鬥結束後，遊戲便會變回普通的COM戰中。

這秘技不論在1P或2P任可一方均可使用，你可會有興趣一試兩名真•獅子王的對戰？

## 「真•獅子王」必殺技一覽

| 類別 | 招式 | 指令 |
|---|---|---|
| 投摔技 | GREAT KNUCKLE | ← 或 →+C 掣 |
| 跳段攻擊 | LEG BLADE | AB 或 D 掣 |
| 超級跳段攻擊 | THUNDER METAL BLADE | →←↙↓ +AB 或 D 掣 |
| 大跳段攻擊 | EMPEROR BLADE | ↓↑ +AB 或 D 掣 |
| 段落跳段攻擊 | HUNTER BLADE | ↘或↙ +AB 或 B 掣 |
| 回避攻擊 | STRONG ELBOW | 從防禦狀態中→ +A 掣 |
| 特殊技 | EARTH CHOPPER | ↓↙←↖ +C 掣 |
| | BEAST BLOW | ↙←→ +A 或 B 掣 |
| | NIGHTMARE KNOCKER (觸身投) | ↓↘→↗ +C 掣 |
| | HUNTER KILLER | ↓↙← +A 或 B 掣 |
| 特殊武器 | GOD BREATH | ↓儲氣後↑ +BC 或 ABC 掣 |
| | SILENT STORM | →↘↓↑ +BC 或 ABC 掣 |
| | THUNDER GOD BREATH | ←↓↙ +BC 或 ABC 掣 |
| 逆轉技 | KING STRAIGHT | →↘↓↙←→←→ +A 掣 |
| | KING UPPER | →↘↓↙←→←→ +B 掣 |

## 光與影的兩名獅子王



### 獅子王

大家在遊戲中所見的獅子王，其實只是向獅子王發誓效忠的影武者，代替真正的獅子王迎戰「獸神武鬥傳」的出場者。雖然外表一樣，但實力上是較真•獅子王為弱的。不過，這位影武者本身亦對自己的存在理由抱有疑問，最後更與真•獅子王對立起來。

### 真•獅子王

從未親自現身，操縱著影武者的獅子王令大家知道自己存在的真•獅子王。他為何要舉辦這次大會，以及他的權力、財力是如何得手的呢？到現在仍然是一個謎。






# 反敗為勝的一擊 這就是「風雲默示錄」的 <逆轉技>了！

遊戲誌編輯部　風雲默示錄　機種：NEO • GEO

每當格鬥遊戲中的人物遇上危機時，就總會有能令你反敗為勝的招式出現，在種招式在「風雲默示錄」中稱為逆轉技，至於指令方面，當然是馬上給大家公開了。

## 疾風



奧義!無雙亂舞
↓↙←↙↓↘→+A

## EAGLE



EAGLE SPECIAL
→↘↓↙←→+C

## 牛頭



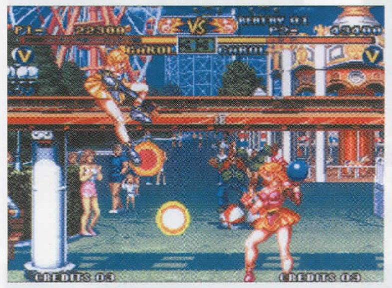
邪呀 • 亂擊掌
↙儲氣後→+連按A掣

## 馬頭



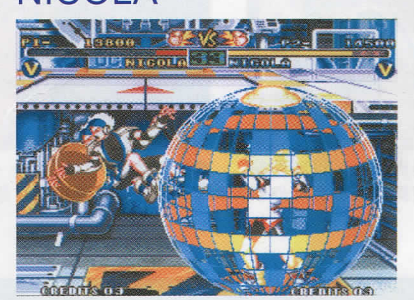
邪呀 • 亂擊腳
↙儲氣後→+連按B掣

## CAROL



NAUGHTY BALL
→←↓↑+A掣

## NICOLA



LAZER OF HELL
↓↙↓↘→↗+A掣

## JOKER



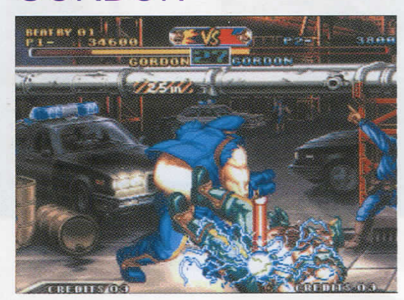
GOOD FACE
↓↙↓↘→↗+A掣

## 中白虎



仙人打波
↓↓↓↓↑+A掣

## GORDON



MAD POLICE
→↘↓↙←→+C掣

## 獅子王



STRAIGHT PUNCH OF KING
→↘↓↙←→←→+A掣




## 西遊記人物於PLAYSTATION 登場!

# 悟空傳說
## ~MAGIC BEAST WARRIORS ~

| | |
|---|---|
| 機種：PLAYSTATION | 價格：5800 日元 |
| 製造商：ALLUMER | 遊戲性質：ACT |
| 預定發售日：5 月 26 日 | 容量：CD-ROM |

## 幪面超人版西遊記？遊戲史上的一次新嘗試

套用了「西遊記」人物來製作的遊戲雖然亦並非從未有過 (麻雀悟空便是以西遊記人物來進行的麻雀作品)，但以格鬥遊戲方式來製作則肯定是前所未有，而且這遊戲更是以＜龍爭虎鬥＞那種使用數碼影像的方式來製作，擁有 PLAYSTATION 的你又怎能不來一試這獨特的作品?

在這個遊戲中的人物，全部都穿著那種超人片集中常見的怪獸服，而扮演各人物的演員，亦全是動作演員，所以在動作方面是絕對不成問題的。




■這遊戲共有兩種模式，比較特別的是沒有難易度設定的項目。




■相比起＜龍爭虎鬥＞，以西遊記人物製作的悟空傳説相信會令你較易接受。



■除了遊戲內的人物外，每一版之間亦加插了這種動畫片段。




■打敗對手後，悟空亦不忘擺出一個勝利的姿勢。

## STORY

自上次冒險的300年後，移居到兩個世界之間的精靈界內的悟空們，聽到了有一件寶物從天界流落到凡間的傳聞。據稱得到這寶物便可將一切願望變成事實，但向寶物打主意的都是悟空過往的同伴及敵人們。到底悟空能否將願望達成呢……

■神秘的精靈向悟空求助，但原來她的真正身分是……





■主角悟空出場。新的戰鬥要開始了。

# 展開新的戰鬥，另一個西遊記的開始

這遊戲共分為了兩種模式，在故事模式中，你最初只能操作悟空一人作戰，但跟著便可選用那些曾被你打敗過的人物來出戰，這模式的另一特色是採用了多重結局系統，隨著你選用來作最後一戰的人物有所不同，完結畫面亦會跟著變化。至於在對戰模式中，大家則可和朋友對戰，除了可選用同一人物外，連最後首領哪吒太子亦可在這模式中選用。

■ 在故事模式中，可選用的人物會隨著故事的發展而增加。



■ 遊戲的最後首領哪吒太子，看起來有點像三一萬能俠２號？




■ 只有在對戰模式中，你才可以直接操作哪吒太子來作戰。



■ 在受到連續攻擊後，人物是會昏迷的，這時當然是把握機會下毒手了……

# 家傳戶曉的名字，這些就是在遊戲中登場的人物！

當天竺之行結束後，在和平的日子中漸覺沉悶，這時卻突然在謎之精靈的引導下開始了新的戰鬥之旅，而悟空更覺得身體內的力量在不斷湧出。與曾經一戰的強敵戰鬥過後，到底悟空最後會遇上甚麼呢……

## 孫悟空

### 雲翔劈碎



在空中↑＋□或△掣

### 白猿身外身法



↓↘→＋□或△掣

### 飄疾腳



↓↙←＋Ｘ或○掣

### 白猿撩棍腿



→→↘↓↙←＋□或△掣

### 旋蹴崩棍



接近對手後→＋△掣

### 旋蹴崩棍

在空中接近對手後→＋△掣

出身地：花果山水簾洞
拳法：白猿拳

## 豬八戒

忘記不了在旅程途中嘗過的各種美食，回程後在都市裡建設了一流的食堂，並每日對客人們談論自己的「英雄事跡」(説成是自己一個人對付所有妖怪……)，跟著到了某天，受到了神祕精靈的委託。

「雖然是對不起悟空大佬，但我一定要取勝」



出身地：烏斯藏國
拳法：天炮拳

### 獰飆氣



→→＋□或△掣

### 黃塵旋擊鈀



↓↓＋□或△掣

### 吼噴獰飆氣



←←＋□或△掣

### 風塵破摧鍬



↓↙←＋□或△掣

### 飛瀑雷擊斧



↓↙←↙↓↘→＋□或△掣

### 風沙砸鈀



接近對手後→＋△掣

## 沙悟淨

回程後在故鄉建了一間大酒吧舒適地生活。不過心中始終記著未能與悟空決一勝負，假如可以的話，希望能再一次與悟空戰鬥……就在這時，一名神秘的精靈就出現了在沙悟淨面前。



出身地：流沙河
拳法：八蛇拳

### 霜劍連砰湃



↓↘→＋□或△掣

### 滔天掌



↓↘→＋X或○掣

### 水雷雙掌



→→＋□或△掣

### 蛇矛連尖掌



↓↘→↘↓↙←＋□或△掣

### 風狂啄霓

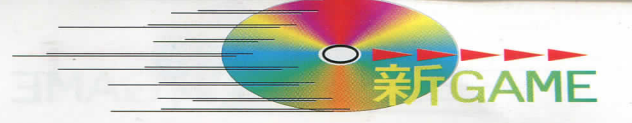


接近對手後→＋△掣

### 七花八裂嘴



接近對手後→＋○掣



## 羅刹女

在與悟空一戰之後，羅刹女脫下了鎧甲開始了流浪之旅。不過，在旅程的途中與神秘精靈相遇知道了會和悟空再次見面，於是暗自決定了要再一次和他交手，穿上了封印過的鎧甲並拿起芭蕉扇出發了。



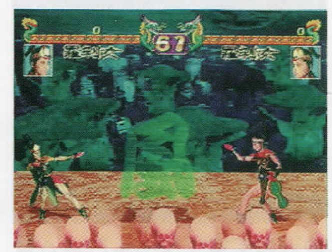
出身地：翠雲山芭蕉洞
拳法：白鶴拳

### 白鶴連飄掌



↓↙←+X或○掣

### 丹鳳旋風扇



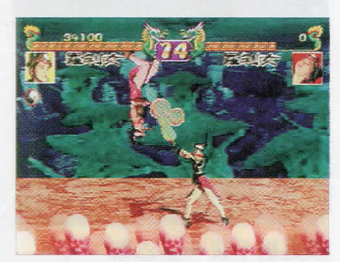
↓↘→+□或△掣

### 白鶴亮翅



→↘↓↙←←+□或△掣

### 舞花轉身鶴扇



接近對手後→+△掣

### 白鶴雙擊扇



接近對手後→+○掣

### 飛鶴風震扇



在空中接近對手後→+△掣

## 金角

以往每天都與銀角及手下們四處胡鬧的日子，都因為敗給悟空而失去了。直至某一天，他遇上了神秘精靈，提起了為取回昔日光榮而燃起的激烈鬥志，等待著悟空們的到來。



出身地：平頂山
拳法：硃礅拳

### 飄壺吸引



↓↙←+□或△掣

### 吼天子



↓↘→+□或△掣

### 天飆震怒



↓↓+X或○掣

### 紅蓮撩刀



←↙↓↘→→+X或○掣

### 震天動地



接近對手後→+△掣

### 飄疾綷



接近對手後→+○掣

## 牛魔王

每日都在記起敗給悟空並被捉著的事情。加上從那天起連羅剎女亦離開了他，令他對這班人憤怒異常。就在這時發現悟空他們正在經過這一帶，為了再次打響牛魔王的名字而前往挑戰。



出身地：翠雲山芭蕉洞
拳法：五剛拳

### 磕旋颮震怒



接近對手後↓↘→＋□或△掣

### 飛天雙火輪



在空中↓＋□或△掣

### 連彈迎面拳



接近對手後↓↙←＋□或△掣

### 磕獅拋拳



←←↙↓↘→＋X或○掣

### 轉身雷火摘身



接近對手後→＋△掣

### 獅擊嘴



接近對手後→＋○掣

## 虎力大仙

每當想起敗給悟空的那天，便會自責對於自己實力的過度信任。從那時起，他便不與任何人合作，一直在獨個兒在戰鬥。直到某天聽到悟空們的傳聞，準備以自己重新鍛鍊過的力量前去打倒悟空。

### 鶻影標怒



在空中↑＋□或△掣

### 虓虎標怒



↓↙←＋□或△掣

### 吼怒連光掌



←←＋□或△掣

### 虓鬭連虎爪



←↙↓↘→→＋□或△掣

### 虎爪飄落



接近對手後→＋△掣

### 天狼殘虹拋



在空中接近對手後→＋△掣



出身地：?
拳法：虓虎拳

## 龍王



出身地：東海龍宮
拳法：青龍拳

一條雷柱轟進海面，將在海中死去的大量魔物的靈魂集合起來而成為了一匹青龍。青龍自稱為龍王，並以實力降伏支配了龍神們。但某一天，他卻突然留下了龍神們，為了某個目的而出發……

### 龍光裂彈手



←←+□或△掣

### 旋轉飛龍崩角



↓↙←+X或○掣

### 光龍雷擊彈掌



在空中↓+□或△掣

### 麒麟步雙推掌



←↙↓↘→→+□或△掣

### 紅雪裂獸掌



接近對手後→+△掣

### 猩血獸掌



接近對手後→+○掣

---

? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?

## 哪吒太子

出身地：天界
拳法：羅漢拳

### 光炎連掌



↓↙←+□或△掣

### 雲霓鋏掌



在空中↓+□或△掣

### 天鏡掌



↓↘→+X或○掣

### 標怒連擊掌



←←↙↓↘→+□或△掣

### 天飆拋手

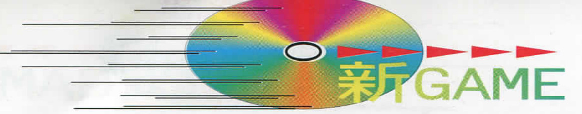


接近對手後→+○掣

### 鏖殺擊



接近對手後→+○掣



# 繼<餓狼傳說>後，格鬥遊戲界再起「風雲」！




## 風雲默示錄－格鬥創世－

「SNK」的〈餓狼傳説3〉大家爆機了沒有？假如你還未爆機的話便要快一點了，因為「SNK」的另一個新作〈風雲默示錄〉已經在等待著你了……

機種：NEO • GEO
製造商：SNK
預定發售日：5月
價格：8800日元（CD版價格）
遊戲性質：對戰格鬥
開發狀況：——

## 由「SNK」為大家送上的一個全新作品




在今年3月28日於日本東京舉行的「NEO • GEO LIVE TOUR Ⅲ」，SNK公司公開了他們的最新作品<風雲默示錄>。這是一個既可赤手空拳作戰，亦可以武器來攻擊，更加入了二重戰線系統的對戰格鬥作品。

遊戲畫面除運用了〝ZOOM IN • ZOOM OUT〞功能外，在版面設計上也是花了不少心思。有些版面在戰線之間會噴出溶岩，有些則會掉下燈籠襲擊對手。

遊戲中可選用的人物共有十人，他們各有獨特的格鬥風格和武器，以打倒「獅子王」為目標。

### STORY

一位自稱「獅子王」的神秘格鬥家，透過政府在電視上發表了一段聲明。
「我的名字是獅子王，是地上最強的鬥士。你們這班自認是最強的蠢材！
集合起來吧！！
為了讓你們見識我獅子王，我很快便會舉行『獸神武鬥會』！！能在這大會中生還的人，就可以得到與我一戰的權利！
至於若有人能打倒我獅子王的話，他將可得到永遠的財富與英雄的稱號，流芳百世。
希望你們不會令我失望吧！！哈哈哈……呼」
獅子王一拳將旁邊一部重2噸的攝影機轟出四米外，結束了他的聲明。
雖然這時沒有人知道「獅子王」的目的，但他的實力已清楚的給大家知道了。在這聲明發表後，鎮上有實力的人們相繼的集合起來，人數達100人以上。
比賽是在不論規則、不問武器、地點的狀況下進行，實力不足的人都相繼敗陣。
執著於名譽與財富的人、要揭開「獅子王」的秘密的人、要對獅子王報復的人…9名鬥士來到了最後階段。




■ 人物選擇的畫面。有興趣的話，你甚至可以直接選用獅子王來作戰。

■ 人物勝利時的畫面。主角的風雲拳在你手上能否成為天下無敵的拳法呢？



# 不想死的話就好好看著！這就是遊戲的基本操作方法！！

## 控制桿的操作

就如一般格鬥遊戲一樣，控制桿向前按是前進、向下是蹲下、向後是防禦、向上或斜上是跳躍、向前方按兩次是衝前（←←是彈後），另外還加入了↙→→這種大前衝的新動作，大前衝的特點是速度比普通前衝快，而前衝的距離亦比普通前衝遠（↘←←是大彈後）。



■ 獅子王手持長劍的一擊。看來有很大的破壞力。



■ 疾風拋出手上的回力刀向ＥＡＧＬＥ突襲。

## 按掣操作

Ａ、Ｂ掣分別負責拳腳的攻擊，而攻擊的輕重則是以按掣時間的長短來決定。Ｃ掣基本上是以武器攻擊對手，但亦可用來把對手投出的武器反彈。Ｄ掣是跳段攻擊（同時按ＡＢ掣亦可有相同效果），除此之外，從防禦狀態中按→＋Ａ掣，則會是<餓狼傳説>系列中早已為大家所認識的回避攻擊。

這遊戲除了可利用必殺技作遠程攻擊外，你亦可拋出手上的武器攻擊在遠處的對手，同時按ＢＣ掣是「輕」的武器擲出技，同時按ＡＢＣ掣則是「重」的武器擲出技。

當你被敵人捉著來撻時連按Ｃ掣，你是可反撻對手的。另外，你還可在這時連按Ａ或Ｂ掣以擺脱對手，不過，這兩種技巧成功與否，就要看你的連按速度夠不夠快了。

# 好好運用二段戰線的特點將是你百戰百勝的秘密！！

在這遊戲中，若配合特別的按掣方法，是可變化出多種不同的跳段攻擊的。



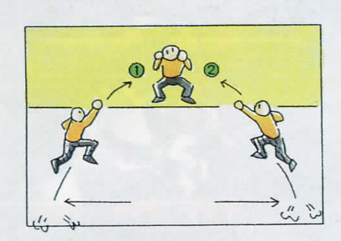
■ 武器投擲技還可用來攻擊在一條戰線上的對手，而除了硬擋之外，你亦可同時拋出武器以互相抵消。



■ 武器投擲技若在過於接近的距離使用，被反彈時便會很難逃走。

## 段落跳段攻擊 STEPLINE ATTACK

首先，若配合↘或↙來作跳段攻擊，會變成「段落跳段攻擊」，若對手正身處另一戰線上，你便會所著左或右方高速移動來作出跳段攻擊，這一招的好處是可同時避過對手拋出的武器並作出反擊，若對手和你正處於同一戰線上，這一招則會變成「一擊脱離」的戰法，當你衝向對手作出一擊後便會馬上跳到另一條戰線裡。

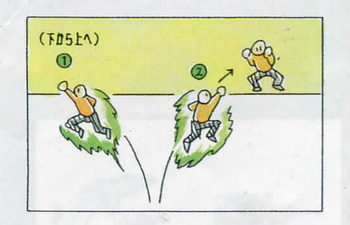


## 大跳段攻擊 BIG JUMPLINE ATTACK

若配合↓或↑來作跳段攻擊，你便會先跳出畫面的範圍，再突然從對手的頭上落下施以突襲。

## 超級跳段攻擊 SUPER LINE ATTACK

配合→←↙↓（假設對手在你的右方）來作出的跳段攻擊稱為「超級跳段攻擊」，雖然指令比其他跳段攻擊複雜，但威力卻是數種跳段攻擊之中最強的。



## 閃身跳段攻擊

配合←（假設對手在你的右方）來作的跳段攻擊嚴格來説並不算是攻擊的一種，不過這一招卻可令你跳到對手不在的方向，以避過他的攻擊。



■ 馬頭的超級跳段攻擊。氣勢比一般的跳段攻擊強勁得多。





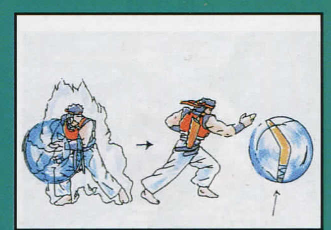
# 牽動風雲的十人他們就是這遊戲的主角們！



## 念動飛棍

以念力將投出的回力刀誘導至對手所在之處。
→←→＋ＢＣ或ＡＢＣ掣

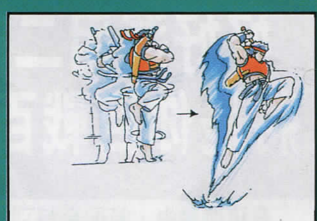




## 飛天昇王腳

將身體高速回轉，利用從離心力所得的力量作出膝撞。
↓↙←＋Ａ或Ｂ掣





　　一種將空手道及回力刀組合而成的格鬥技「風雲拳」，疾風正是這種格鬥技的年輕師父，而他現時的實力更已超越了自己的父親，正當他為找不到地方發揮自己的實力而煩惱時，知道了「獸神武鬥會」與「獅子王」的事，於是便立刻離開了道場。

　　「要打倒獅子王的話我是最適合的了！！」

**疾風 HAYATE**

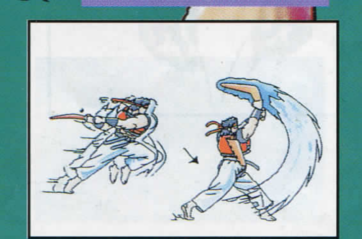
**● 個人資料**

年齡：20 歲
國籍：日本
身高：185cm
體重：78kg
武器：回力刀

## 必殺技一覽

## 強烈斬

衝向對手，揮起儲滿了氣勁的回力刀。
↓↘→＋Ｃ掣



## 幻影飛棍

將回力刀一分為三向對手攻擊。
→↓↘＋BC 或 ABC 掣



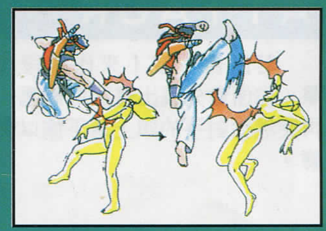


## 烈風殺



飛跳下降時先施以連環快拳，最後再補上一腳。
跳躍中↓＋Ａ或Ｂ掣





## 必殺技一覽

### AMERICAN SCREWDRIVER

將身體如鋼鑽般回轉作出雙飛踢。
↓↙←＋A或B掣

### AXE BOOM

用盡全身的氣力打向地面，以被火炎包圍的巨斧攻擊對手。
←↙↓↘→＋BC或ABC掣





### FLASH WING

集中體內的鬥氣，以膝踢攻擊對手
↓↘→↗＋A或B掣





EAGLE

## ● 個人資料

年齡：25歲
國籍：美國
身高：201cm
體重：140kg
武器：海格拉斯之斧

在以過激聞名的摔角團體（SWF）中從未敗陣的高手。他那身配上了國旗的華麗衣裝，表示了他自認是〝最強的美國人〞的自信。他是在比賽後於休息室看見「獅子王」的聲明的。但在電視上出現的獅子王，卻和他在12歲時突然失蹤的哥哥有點相像。

「參加獸神武鬥會的話，說不定會知道甚麼事情的⋯」

## 必殺技一覽

### 陽炎拳

以極快的速度向對手連環攻擊。
連按A掣

### 轟天

伸出鉤爪高速前轉撞向敵人。
↓↘→↗+C掣

### 無道牛炎波

利用地熱產生火炎。出招時會潛伏到地面之下。
→↘↓↑+A或B掣

### 豪炎彈

從手甲中連射出火藥彈。
→↓↘+BC或ABC掣






## 牛頭 GOZU
## ● 個人資料

年齡：？？歲
國籍：不明
身高：190cm
體重：85kg
武器：鉤爪

無論在甚麼時代，亦總會有繼承了血統的人存在的。使用自古相傳的忍術，不斷進行著暗殺、間碟及恐怖活動的組織「邪呀」。牛頭是這組織的三兄弟之一，一具能操縱火炎忍術的暗殺機器。本來絕對不會出現在一般人面前的他們，到底是為了甚麼理由而參加「獸神武鬥會」的呢……

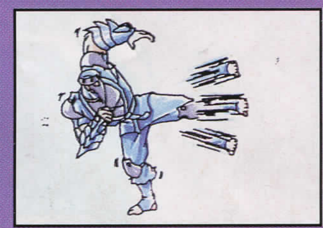


## 必殺技一覽

### 陽炎腳

以極快的速度[illegible]對手作連環攻擊。
連按B掣

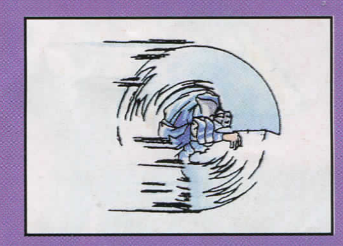




### 轟天

伸出鋼爪高速前轉撞向敵人。
↓↘→↗＋C掣



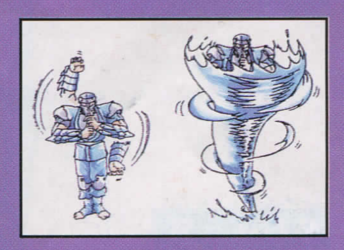


### 無道水流波

將空氣中的水蒸氣變成水分並引起旋渦。
→↘↓↑＋A或B掣



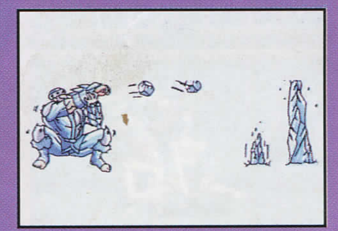




### 流水彈

從手甲中連射出液態氮。
→↓↘＋BC或ABC掣





馬頭 MEZU

## ● 個人資料

年齡：？？歲
國籍：不明
身高：190cm
體重：84kg
武器：鉤爪

相對於哥哥牛頭，馬頭所用的是水流忍法。事實上，他本來還有一名能操縱風之忍術的弟弟鹿頭，但鹿頭卻在進行間諜活動時被殺。牛頭與馬頭查出這是「獅子王」的所為，於是發誓報仇。

「一定要殺了他…」

## FAST BALL FLASH

帶有強大力量的體操球，將一切碰到的東西都轟上半空。
←↙↓↘→＋ＢＣ或ＡＢＣ掣

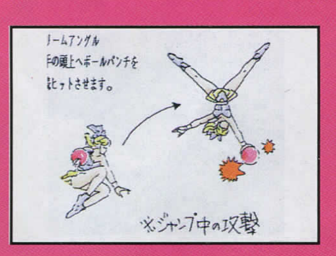





## DREAM ANGEL

在對手頭上以體操球作連續攻擊。
跳躍中↓＋Ｃ掣

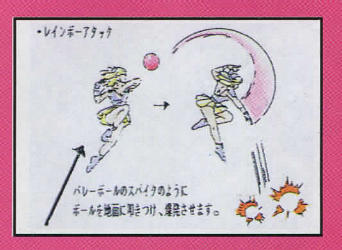





## RAINBOW ATTACK

如排球的扣殺般將球拍向地面並引起爆炸。
→↓↘＋ＢＣ或 ＡＢＣ掣

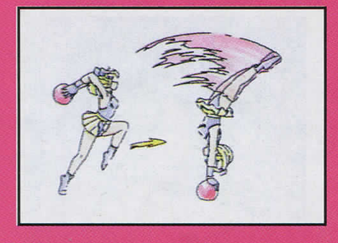




## SWAN DIVE DUMPER

儲勁後，以體操球為支點作前空翻攻擊對手。
↙儲氣後→＋Ａ或Ｂ掣







CAROL
## ● 個人資料

年齡：17 歲
國籍：法國
身高：170cm
體重：秘密
武器：体操球

混合了新體操柔軟的動作及合氣道的氣勁力量而成的「體操術」的美女高手。但她那兼任師傅的父親，竟強迫要她和「獅子王」結婚。對於一個少女來說，當然是不可能接受這種事情的。最後，她終於下定了決心⋯

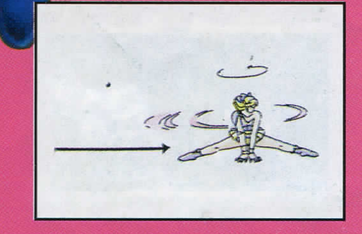
「只好由我親手打倒獅子王，以解除婚約吧」

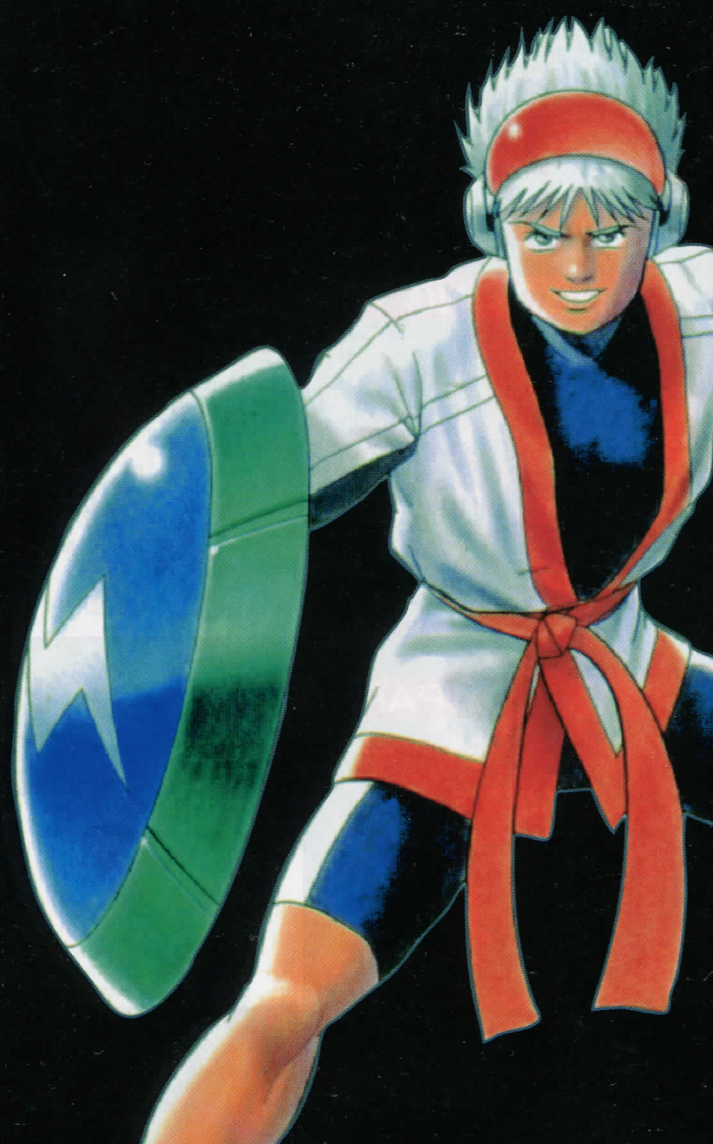
## 必殺技一覽

## SPINING TOP

以手作支點回轉身體，連續攻擊對手的下盤。
↓↙←＋Ａ或Ｂ掣







## 必殺技一覽

### GALVANIC SMASH

力盾的電流將[illegible]成電磁石，飛向半空。
[illegible]掣

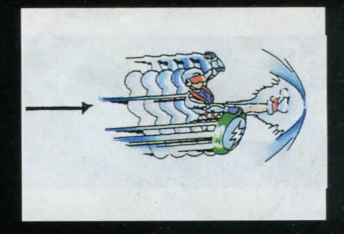





### DISCUS DRIVER

乘在力盾上滑行，[illegible]擊對手。
←＋A或B掣

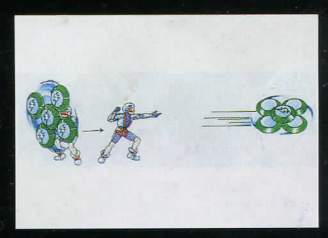




### SAMSON SPIRIT

在力[illegible]上作出特殊的回轉，令對手看起來像有多個力盾在飛向他。
→↘[illegible]↙←→＋BC[illegible]掣

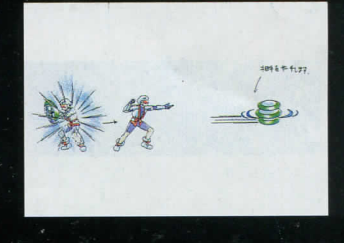




### U.F.O BLASTER

拋出力盾，利用盾內的感應器準確的追擊敵人。
←↓↙＋BC或ABC掣





NICOLA
## ● 個人資料

年齡：12歲
國籍：蘇聯
身高：160cm
體重：51kg
武器：力盾

IQ－600、10歲就已取得博士稱號的天才少年。不過，在玩的方面，現時正埋頭於體力強化的研究發的防護甲及力盾，將自己的力量增強了學會的徒手自衛術，擁有令人難以想像的實力。「獸神武鬥會」可說是最適合他一試自己實力的地方，而與「獅子王」一戰更是他的心願。





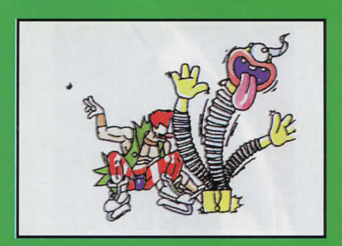


## 必殺技一覽

### SHOCKING TOY

以小丑用的嚇人箱攻擊對手。除了肉體上的損傷外，相信精神上的損傷亦會不少。
↓↘→↗＋C掣





### BLOODY PARASOL

從空中作出倒立的狀態，回轉著身體向前衝，利用那鋸齒狀的衣服攻擊對手。
↓↙←＋A或B掣

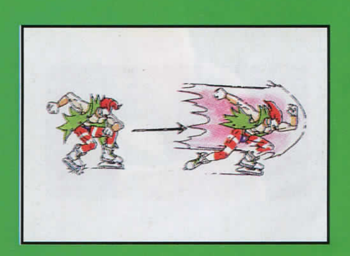




### ROLLER DASH

利用溜冰鞋作出的超高速撞擊。
↙儲氣後→＋A或B掣





### MAD HATTER HEAVE

回轉帽子，以安裝了的鋸齒襲擊對手。
→↘↓↙←→＋BC或ABC掣





JOKER
## ● 個人資料

年齡：27歲
國籍：西班牙
身高：225cm
體重：80kg
武器：魔術道具

JOKER所控制的組織，是由一班被社會排擠的人所組成，這組織專門從事破壞社會秩序的壞事。JOKER擁有長長的四肢，而性格則非常殘忍。他利用自己當小丑時的經驗，以撲克牌及帽子等小丑道具為武器，編成了一套「小丑殺法」。對於很想受人注目的他來說，「獅子王」的受注目情況令他難以接受。

「只要老子出席獸神武鬥會的話……」

## 中白虎 CHUNG

### ● 個人資料

年齡：82 歲
國籍：中國
身高：164cm
體重：48kg
武器：炎之杖

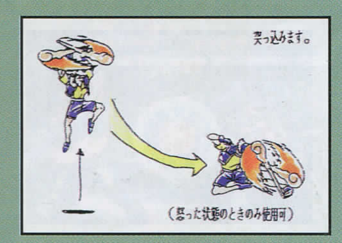
年輕時是位格鬥家，更以無敗的戰績引退而成為傳說。這數十年為研究仙術而隱居深山。他年紀雖大，但格鬥術卻毫無退步，而他在深山發現的炎之杖所用出來的仙術更是強力至極。他頭上所戴的帽子，是他年輕時從一位被稱為〝傳說之狼〞的格鬥家手上得來的。至於他今次會出席「獸神武鬥會」，以乎是因為和「獅子王」之間有所爭執。

## 必殺技一覽

### 白虎彈

以虎形鬥氣所踢出的一腳。
↙儲氣後→＋A或B掣





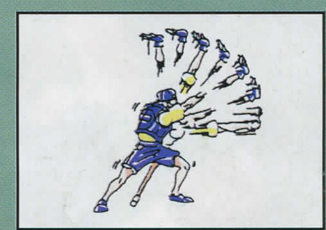

### 旋風炎舞

回轉炎之杖昇上半空，再以燃燒著的杖衝向對手。
憤怒狀態時↓↙←↖＋C掣

### 千手掌打

以音速擊出連環掌打。
↓↘→↗＋A或B掣

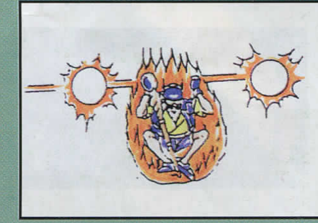




### 氣傳招來

將鬥氣傳到喉管內，令燈籠掉下攻擊對手（只有抓著喉管的狀態時可用）。
抓著水管後↓↑↓↑＋A或B掣

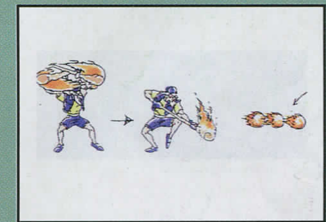




### 紫炎龍

以手掌放出的火炎追著對手攻擊。
→↓↘＋BC或ABC掣

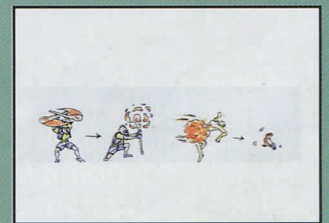




### 雞雞變化

將對手變成一隻無還手之力的〝鷄〞的仙術（只有憤怒狀態時可用）。
憤怒狀態時→←→＋BC或ABC掣





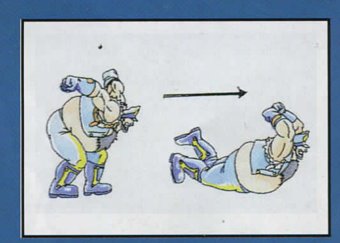


## 必殺技一覽

### FRICTION HEATER

以腹部滑剷向對手的撞擊。
→↘↓↙←＋A或B掣





### MOON-SHOT UPPER

衝前捉住對手，以重勾拳將對手打到另一戰線上。
↙←→＋A或B掣





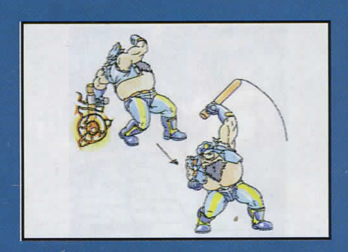
GORDON
## ● 個人資料

年齡：38歲
國籍：美國
身高：200cm
體重：200kg
武器：電擊棍

### SPARK BOLT

將巨大的電擊彈分裂為三轟向對手。
→←→＋BC或ABC掣



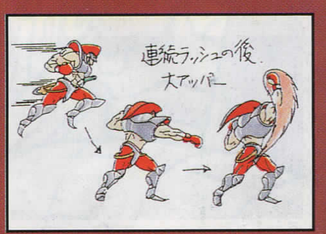


GORDON的野性及腕力，令鎮上的罪犯們無一不害怕。他那過於強硬的查案手法，雖然令人們對他的評語很差，但他的破案率確是驚人。由於他的女兒患了不治之症，必須在兩個月內施手術，正當GORDON為手術費而煩惱時，聽到了「獅子王」在電視上的聲明，於是決定參加「獸神武鬥會」。

## BEAST BLOW

快速的接近對手，在一輪連續攻擊後補上一記上勾拳。
↙←→+A或B掣

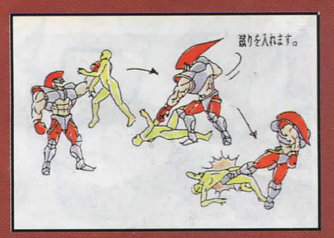





## NIGHTMARE KNOCKER

擋住對手的攻擊後將他拋出，再加上一腳，是觸身投的一種。
↓↘→↗+C掣

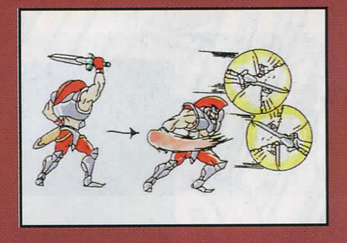





## CRUSH OF THE GODS

將大地的能量集中在劍上，然後一次過隨拋出的劍發放出來，更令人有看到多柄劍的錯覺。
↓儲氣後↑+BC或ABC掣





獅子王

### ● 個人資料

年齡：？？
國籍：不明
身高：210cm
體重：160kg
武器：長劍

突然的出現，在自稱最強的同時更宣言了舉行「獸神武鬥會」。他是甚麼人、他的真名以至出身都非常神秘，但卻能有操縱傳媒以至政府的力量。從他鋼鐵般的肉體所發放出來的強烈鬥氣，擁有令對手所難以形容的迫力。不過，他卻沒有想到會來了那麼多意想不到的對手……

### 必殺技一覽

## EARTH CHOPPER

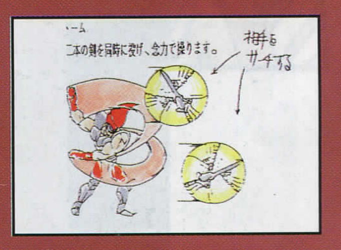
一記猛烈的上段斬。
↓↘→↗+C掣

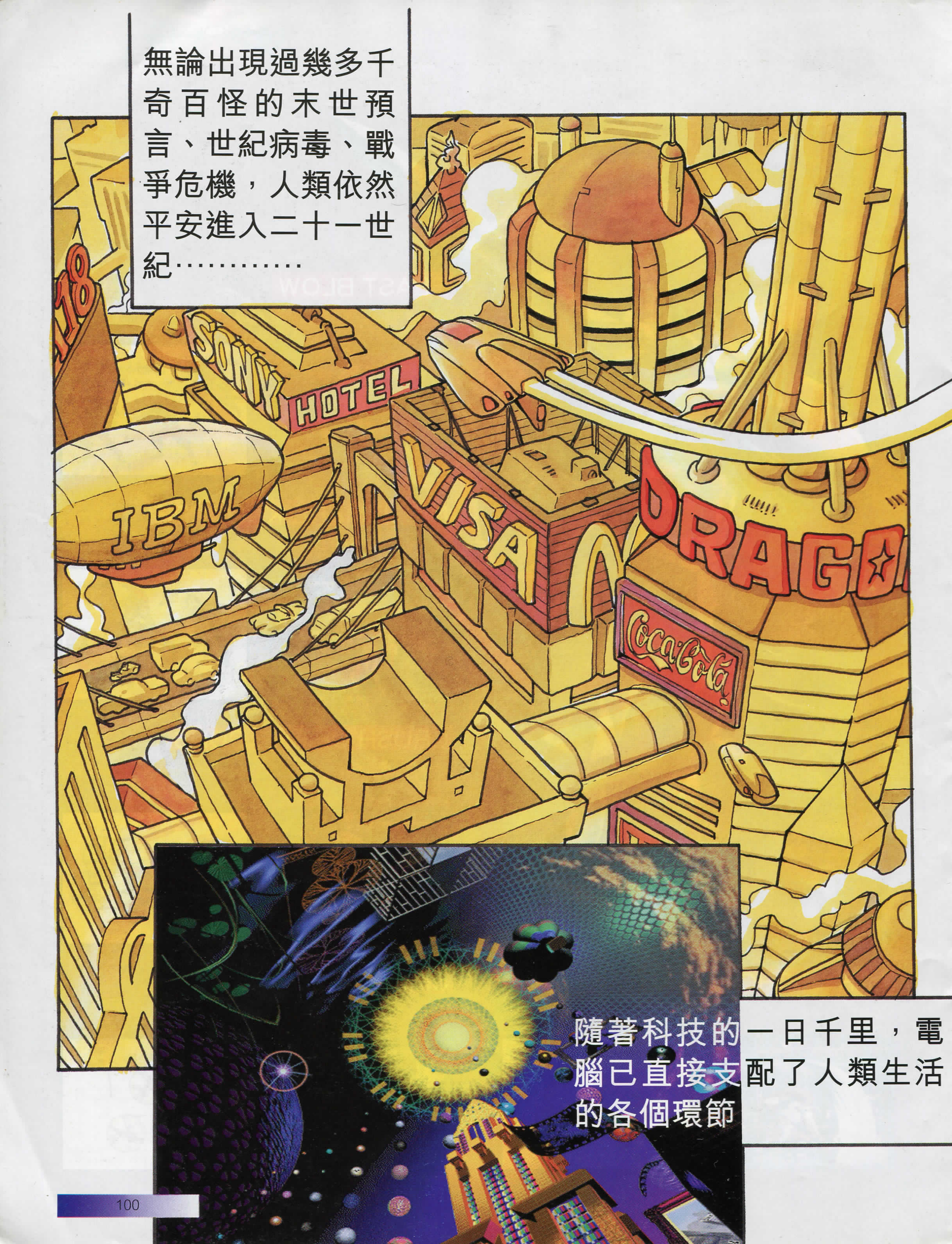
## SILENT STORM

將收隱起來的兩柄長劍同時投出，並以念力來操縱。

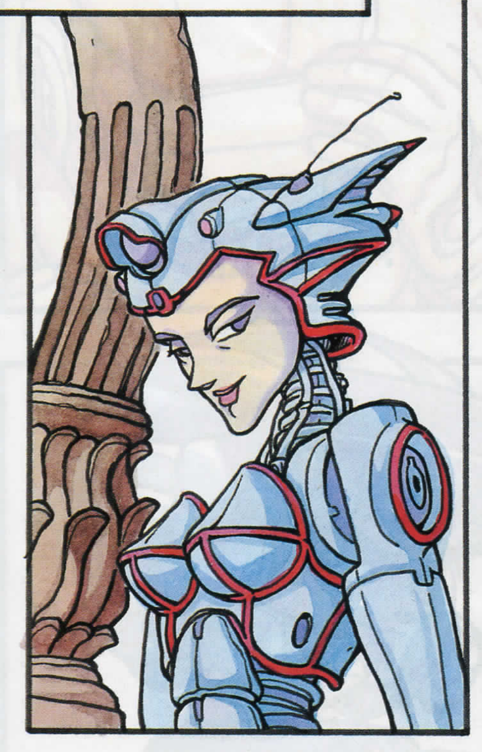
→↘↓↑+BC或ABC掣

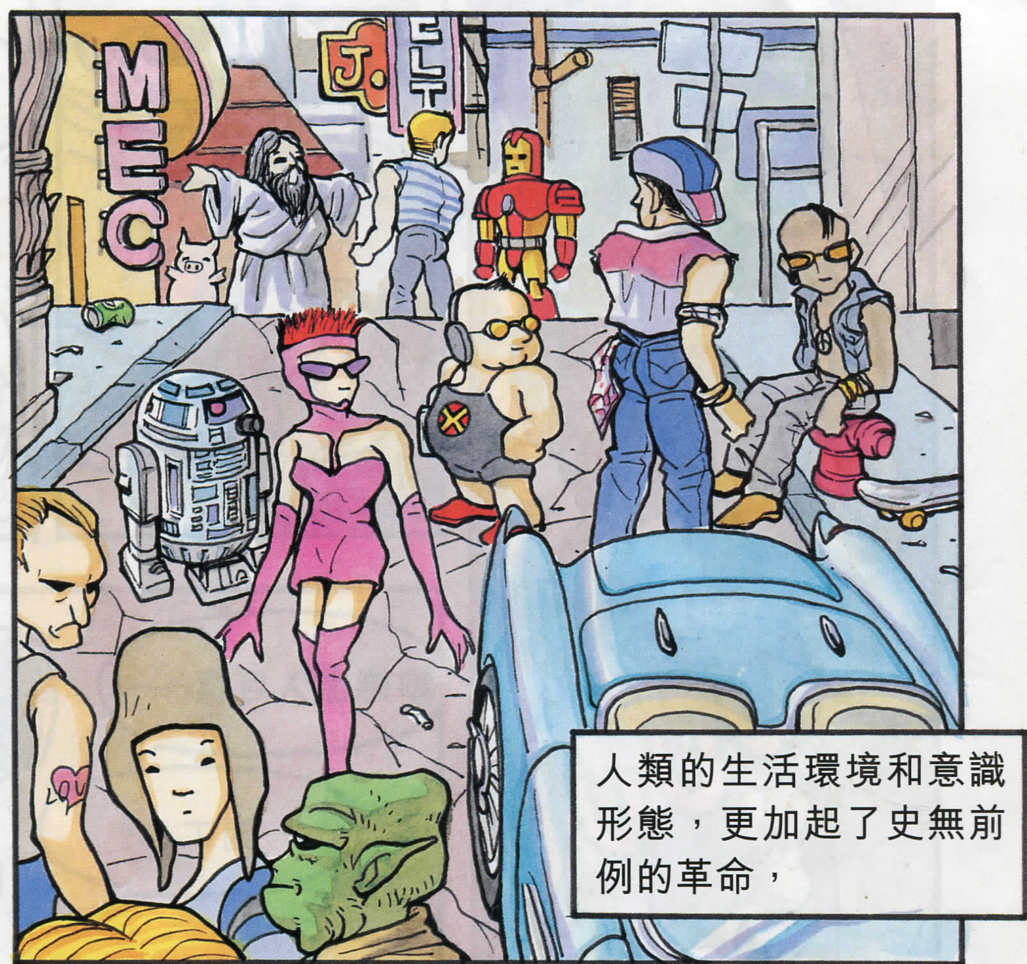





無論出現過幾多千奇百怪的末世預言、世紀病毒、戰爭危機，人類依然平安進入二十一世紀…………
SONY
HOTEL
IBM
VISA
DRAGO
Coca-Cola
隨著科技的一日千里，電腦已直接支配了人類生活的各個環節

尤其開始有網絡供應商向普羅大眾提供VR虛擬現實娛樂服務後，





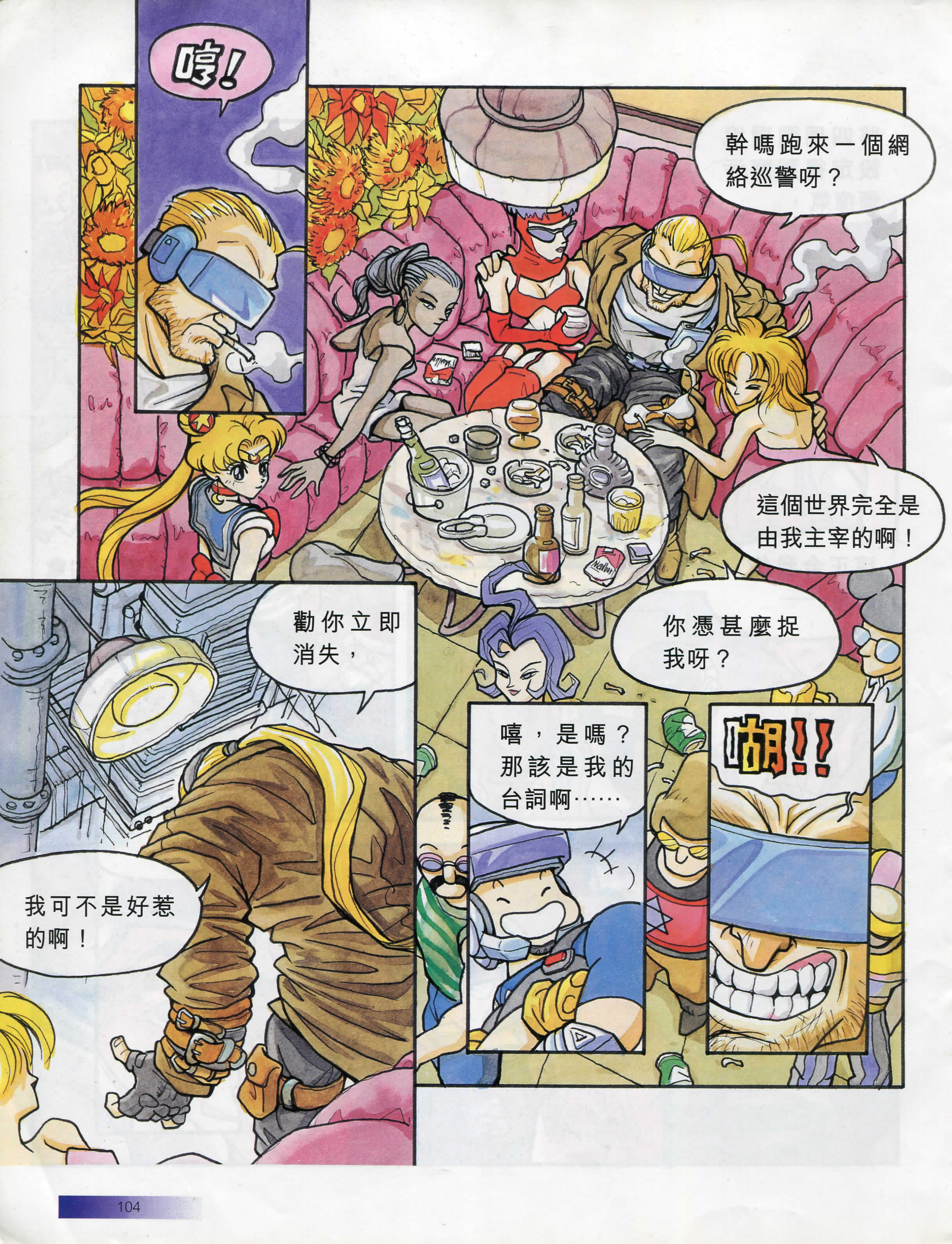

人類的生活環境和意識形態，更加起了史無前例的革命，

一切更不可思議，更有趣的事情，亦都可能發生……

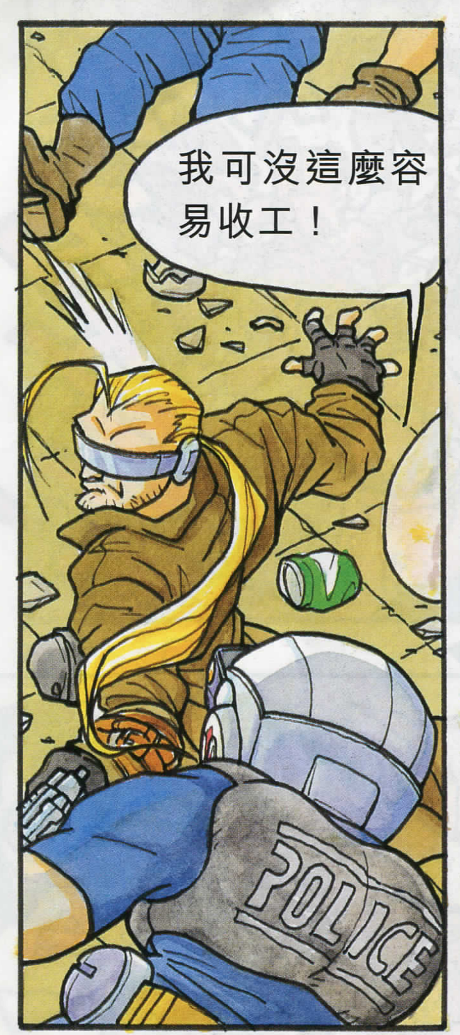
當然還包括犯罪行為……

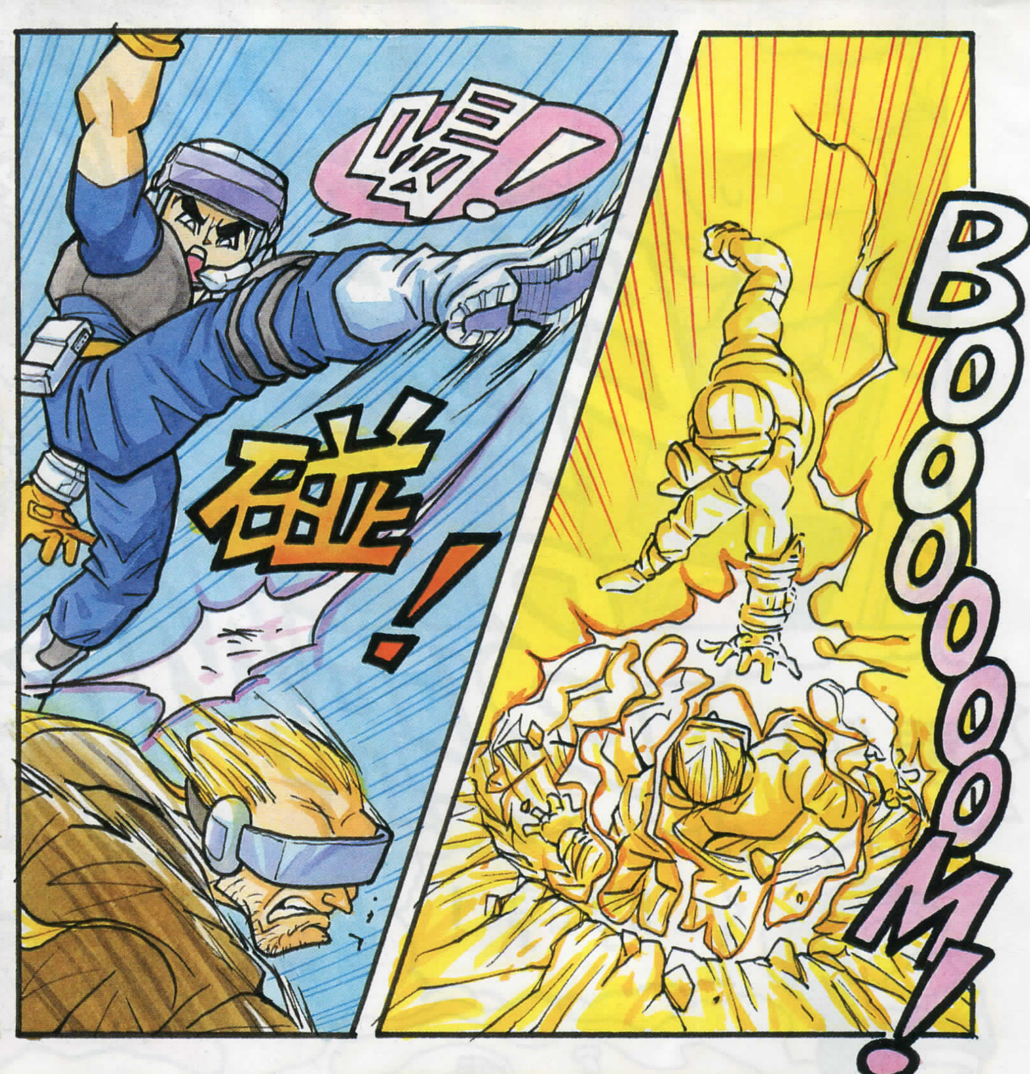

SHUUUUUUUOOOOOOOOOOMMM
WOOOOOOOO
GM0236
領域
準確進入目標——
開工！
VR-NET COP
網絡巡警阿堅
第一回


將四周圍環境設定得那麼污煙瘴氣，
BAR
看來這個領域的主人好暴戾……
這正合我的風格——
網絡巡警辦案！
無關係的電腦角色速速離開！
嘻，看來我不太受歡迎哩……

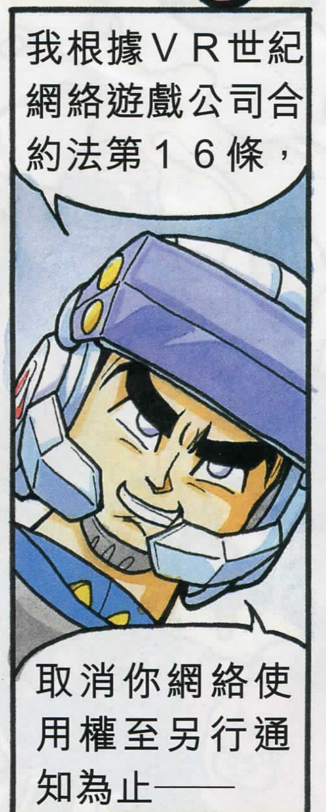

哼！
幹嗎跑來一個網絡巡警呀？
這個世界完全是由我主宰的啊！
你憑甚麼捉我呀？
勸你立即消失，
我可不是好惹的啊！
嘻，是嗎？那該是我的台詞啊……
嘣!!


BLAM!
KASHHH!
BLAM!
靚仔!!
哼哼！
KEN.95


我可沒這麼容
易收工！
POLICE


喝！
碰！
BOOOOOOOOM!


身為巡警，怎
會那麼膿包！
WOOO
尤其是我，
記住——
絕對無敵靚仔
１０號——阿堅


我根據ＶＲ世紀
網絡遊戲公司合
約法第１６條，
取消你網絡使
用權至另行通
知為止——


!
你的「領域自主光碟」暫時由我接收！
AAAAAHIIIIAAA
巡警10號CALLING公司總台，
GM0236領域主人拖欠3個月台費的案件已經辦妥……
OK！信息收妥
DB2582領域又有案件發生，罪犯類型屬B2級……
收到！OK！
又要開工……
GAME PLAYERS
VR世紀網絡遊戲公司
提供VR上線服務
助你實現夢想
10
POLICE
TO BE CONTINUE……
PRODUCED BY 楚堅




# TV Game黎明期的代表作經過十數年後再度復活！

| | | |
|---|---|---|
| 機種 | ： | 超級任天堂 |
| 製造商 | ： | 日本物產 |
| 預定發售日期 | ： | 5月26日 |
| 價格 | ： | 5980日圓 |
| 遊戲性質 | ： | STG/ACT |
| 容量 | ： | 4M |
| 開發狀況 | ： | —— |

## 日本物產街機經典集

### 三個經典街機遊戲同時送到你面前，有原著畫面模式及新作畫面模式可供選擇

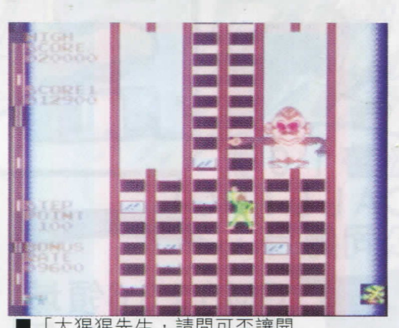

■新作畫面模式，請留意背境中的月球確是很漂亮

### MOON CRESTA

1980年登場的射擊遊戲代表作，以太空作為舞台，以三架戰機合體作戰，在當時可說是創新的意念。

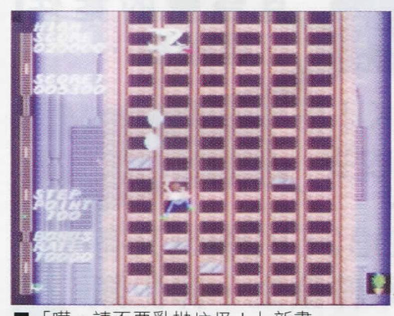
### CRAZY CLIMBER

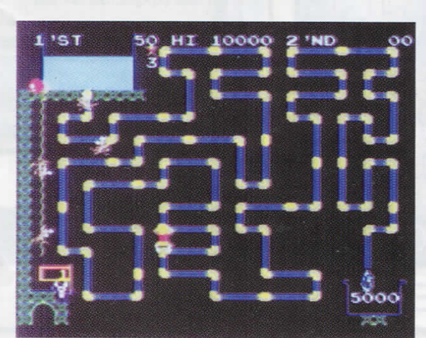
同是1980年的作品，主角要盡快爬到頂樓，但是在大廈中有很多陷阱。操作方法是以兩支操控桿控制，這種操控方法給保留了下來，多麼親切呀！


■「大猩猩先生，請問可否讓開呢？」這是舊畫面。


■原著畫面模式，兩機合體作戰

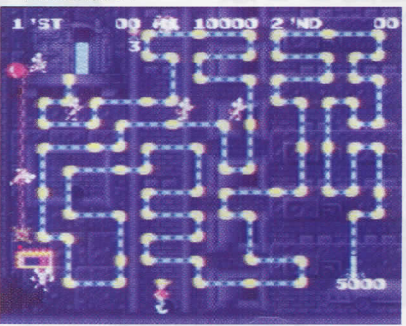




■「嘩，請不要亂拋垃圾！」新畫面真是漂亮！


■舊畫面雖然簡單，但卻是很有復古和親切的感覺。

### Frisky Tom

1981年出品的智力動作遊戲，既要駁喉管通水，又要小心老鼠，還要小心爆炸，真是十分困難哩！


■新畫面真是很細緻，究竟哪一種畫面才好呢？



# NINKU～忍空～




請回答以下三條問題：二、你能接受一個大眼大耳常伸出舌頭，像樹懶般的角色當主角嗎？二、你能接受此樹懶主角有孫悟空般的戰鬥力嗎？三、你喜歡「忍空」這漫畫嗎？如果閣下所有答案均答「是」的話，咳唔！恭喜你，你絕對適合「忍空」此遊戲。

類型：ACT/ 可2P
機種：GAME BOY 超級任天堂 (SUPER - GAME BOY)
容量：4M
售價：4200日圓
發售日：95年7月14日

雖然此遊戲是以GAME BOY為主，但開發人員也沒有因此躲懶，模式上亦與一般格鬥遊戲一樣，分故事模式，對戰模式及附加模式。此外，於「超必殺技」的大氣候下，遊戲亦加上新系統「忍空技表」，令戰果更出人意表。

## 什麼是「忍空技表」？

每當玩者攻擊或受襲時，畫面左下的「空力計」便會出現增減，當集齊五點後，空力計便會出現龍形圖案，同時玩者亦可使出一發逆轉的必殺技或令對方攻擊無效的受身技。

## 模式介紹

### 1.物語模式

以原作漫畫故事的頭三卷作藍本，主角風助登場將壞蛋打倒，途中戰友藍眺及橙次相繼出場。

### 2.對戰模式

對戰模式分「忍空戰」及「試達境」兩種，「忍空戰」的對手將是電腦，人物於物語模式中皆曾出現。而試達境則是2P對戰模式。

### 3.附加模式

用以調教難易度及聽取遊戲音樂。

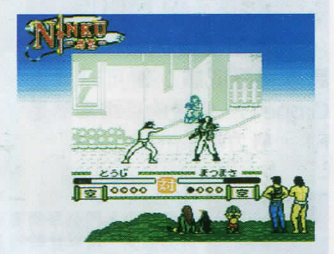


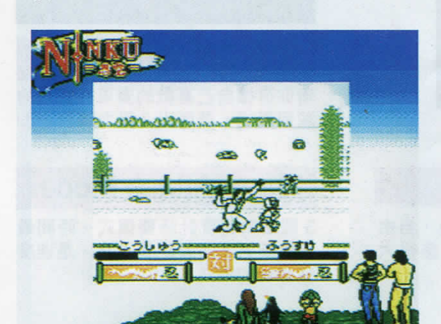
空力計出現龍形圖案便可使出必殺技。

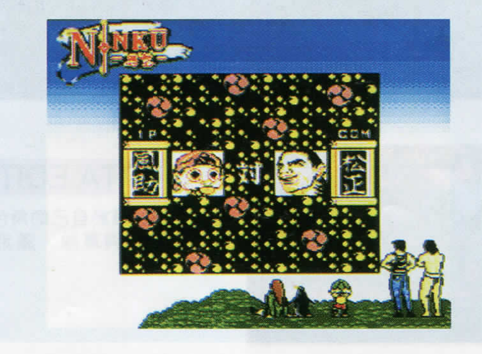


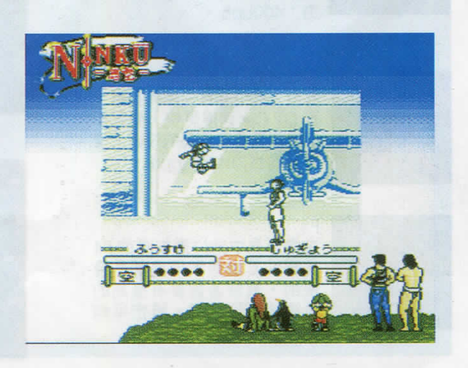
物語模式以漫畫為藍本。



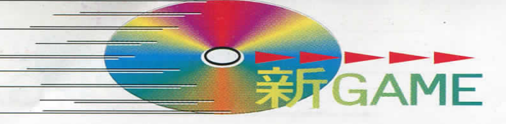


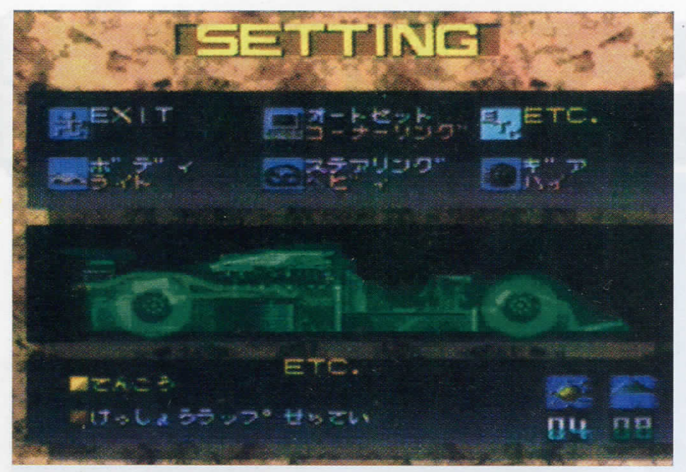







以下圖片均為SUPER GAME BOY 之畫面




## 挑戰超任機能極限的超高速3D賽車遊戲，裝有DSP的「Super F1 Circus」系列新作終於登場！

# Super F1 Circus 外傳

機種：超級任天堂
製造商：日本物產
預定發售日期：95年7月
價格：9900日圓
遊戲性質：RAC
容量：10M + 64K SRAM 內置 DSP
開發狀況：--

## F1賽車遊戲名作以外傳形式加強 Power 後再度登場！

以製作 F1 遊戲著名的日本物產公司繼「Super F1 Circus 3」後推出了這款名叫「Super F1 Circus 外傳」的系列新作品。「外傳」最大特色是採用了 DSP 去強化其處理速度，令玩者享受到前所未有的速感，是一個 F1 車迷不容錯過的作品。

## 看！這就是 DSP 的威力！


■ 在跑道上以超高速疾走，加上可以選擇視點作戰，真是教人感動！



■ 如果要場場得勝的話，就要從眾多車隊中挑選出合適自己和有實力的一隊。



■ 出賽前記緊要仔細地調校的戰車，皆因每一條跑道都有不同的特性，精確的調整是可以令到戰車發揮出最強的實力。

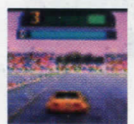


■ 假如在排位賽上取得排頭位的資格，對於勝利是有著絕對事半功倍的優勢。

## Come on!快些向著這四個遊戲模式衝刺吧！

### Step Up Mode

由 GT Car 開始，只要不斷取得好成績，便可以昇上 Grope C，最後的目標當然是 F1，努力吧！


GT Car
是遊戲中入門必學的賽車，馬力最少，所以比較容易控制，玩者可以利用它來磨煉自己的技術。推定平均出力：400bph。


Grope C
在耐力賽中非常活躍的賽車，比 GT Car 速度更快，要駕御它當然需要有更高的技術。推定平均出力：600bph。


F1
在賽車界中地位最崇高的 F1 賽車，其加速與極速都是最快的，駕駛者需要有極高的技術才可以駕御。推定平均出力：700bph。







### DATA EDIT

可讓你創造屬於自己的角色，自由地創造車手與車隊，滿足感很大哩！

### 1P VS 2P Mode

這是可供兩位參賽者和六台電腦車一起對戰，爭奪由四場賽事組成的比賽冠軍，是個十分刺激的模式。



### Spot Entry

隨你選擇自己喜歡的賽車和賽道的練習模式，要勝出？努力練習吧！

### Time Attack Mode

3個圈的速度計時賽模式，時間最快的前五名可以記錄下來，是速度狂必玩的模式。





## 比自由神像更自由的A·RPG登場！？

# 魔神封印傳說

機種：超級任天堂
製造商：TECHNOS JAPAN
預定發售日：7月21日
價格：9900日元
遊戲性質：A·RPG
容量：16M

## 一個自由度高，又不怕「冇回頭」的遊戲！

近來的RPG一般都以多重故事．自由故事系統為號召，有大量選擇分肢可供玩者參與。不過，這種系統會有著「不可回頭」的缺點，總之你就是沒有可能只玩一次便看過全部內容的。但在這遊戲中，不但有著高自由度，同時更為了達致可「玩一次便看完所有」的目的，加入了多種新系統。




■為了解開偉大力量的秘密，你要在四個迷宮中進行探索。




■受預言家尼曼的召集，你就這樣來到了王城。

### STORY

隨著瑪姬魯王國近來接二連三發生的怪事，國內的人民都不禁想起「魔人封印」的傳說。

王城中，預言家尼曼找來了四位年輕人，因為他們的外表看來都很普通，令看見他們的人都感到不安，但國王及預言家卻出奇地冷靜。

預言家告訴四名年輕人「魔人巴魯杜即將復活」及「只有一人可成為有偉大力量的勇者」，於是四名年輕人開始各自努力，務求解開偉大力量的秘密。



■從這裡的擺設看來，會否是王宮裡的餐桌呢？

■瑪姬魯王都的建都日會否和你的出生日期相同？




### 能力可自由的分配

主角的能力是由「力·體力·精神及運氣」這四種數值所決定的。在不改變合計值的情況下，你是可隨時自由將數值重新分配，以應付不同的敵人的。

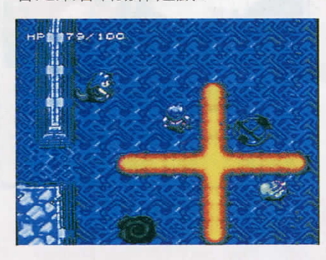



■主角的能力值可以隨時完全改變過來，是ＲＰＧ　前所未有過的系統。

### 令戰鬥方式更多變化的道具

主角除了可用一般「正常的」方法和敵人戰鬥外，當取得了特定的道具後，還可在迷宮內設置各種陷阱（如洞穴、爆彈等），令你有更多方法和敵人戰鬥。

■使用爆彈來作戰的場面。假如沒有了ＨＰ的一欄，說不定會令人誤會是某著名動作遊戲？



### 怪物昇級計劃？

每種類型的怪物在遊戲中都會設定了自己的經驗值。愈少對付的怪物，會變成愈厲害的對手，說不定會出現史萊姆比巨龍更難對付的情況？

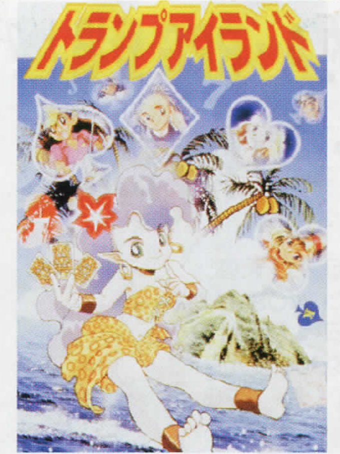
### 自由地發生的事件

遊戲由多個一話完結式的事件組成，只要條件足夠便會隨時發生，因此每人所經歷的事件發生順序亦會有所不同。

### MP免費計劃，大家可盡情使用魔法

遊戲中，你可以在魔法店將魔法加在武器上而令武器可放出魔法，而由於沒有相當於ＭＰ的數值存在，大家是可隨心所欲地使用魔法的。




# 由眾多美少女主持的撲克派對

# 美少女撲克島

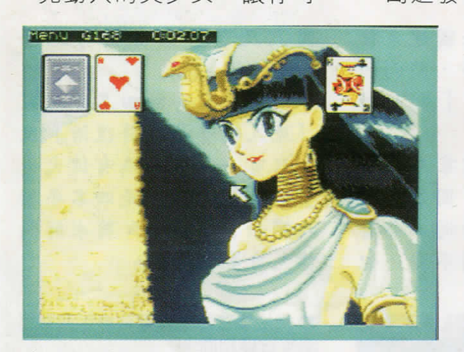
機種：超級任天堂
製造商：PACK IN VEDIO
預定發售日：6月23日
價格：8900日圓
遊戲性質：TAG
容量：4M
開發狀況：——
其他：2人對戰，超任MOUSE對應

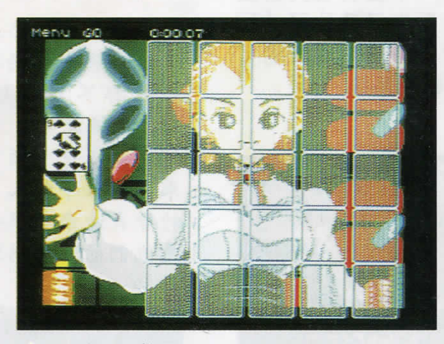
## 一個讓你快樂樂地遊玩的撲克島

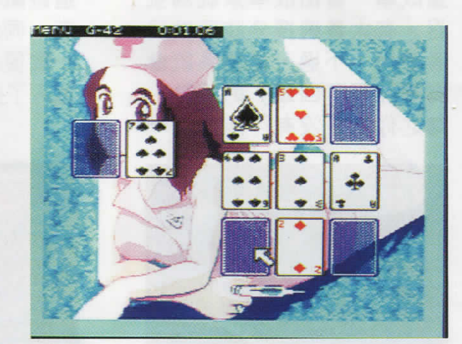
在這個島上你可以隨意地遊玩，而倍伴你玩撲克牌遊戲的全都是一些漂亮動人的美少女，讓你可以輕輕鬆鬆地氣氛中進行牌局。怎麼樣，是不是很吸引呢？快些向這個撲克島進發吧！

## 人物設計是人氣急昇的赤井孝美

負責這GAME的角色設計正是「美少女夢工場」的赤井孝美，赤井先生對於設計美少女的成績是有目共睹的，所以大家應該很有信心吧！


女皇的能力一定不弱！


喂！有膽跟我較量一下嗎？


很漂亮的女護士呀！

## 非常親切的機能

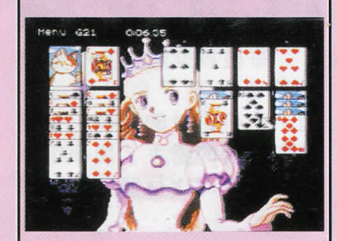
一共8有種不同款式的撲克牌，4種背景音樂及4種效果音可供選擇。這樣的機能是不是很體貼呢？

## 總共有十二種撲克遊戲

### ACE UP

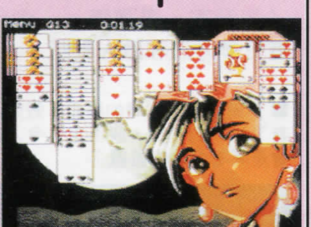
這個遊戲的規則是「A比K大」的。四張牌假如是同花的話，將點數小的牌接連地清除，最後只可以剩下A。

### Klondike



不論是否同花，但要將連續的數字以紅黑交替地串連下去，最後砌成四疊牌，據說是用來占卜的。

### Scorpion



一邊慢慢地移動著牌，將同花的牌連成向下的數字，因為難度稍為高了一點，所以完成時的喜悅是無法形容的。不要以為很容易啊！

### Free Cell



玩過Klandike的人有很多吧？覺得容易玩嗎？不過，雖然這個遊戲用同樣的方式進行但難度是高了一點，努力吧！

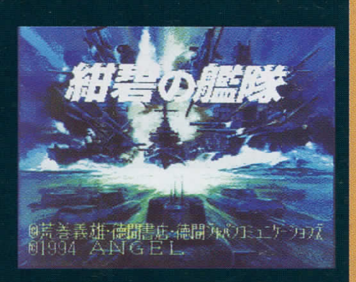
### 尚有的其餘八種遊戲

Golf　Fiorentine　Pyramid　Gonfield　Cruel　Dozen't Matter Poker　Stone Wall

# 熱切期待的戰棋登場

## 紺碧之艦隊

機種：超級任天堂
類型：SLG（戰術）
容量：12M
售價：10800日圓
發售日：95年8月




「紺碧之艦隊」可說是科幻小說的代表作之一，作品中作者荒卷義雄的世界觀及人物的描寫均令人津津樂道，而自推出OVA及CD後更推至另一高峰，就連3DO也於早陣子推出其戰術遊戲。當然，有3DO版推出又怎可少了超任的一份兒，而於8月，「紺碧之艦隊」的超任版便會登場。

### 遊戲的三種模式

#### 劇情模式(SCENARIO MODE)

以原作小說開首的十四話作藍本，玩者必需完成每版的任務。

Scenario 1 命運的開戰
Scenario 2 高舉Z旗的夏威夷海戰
Scenario 3 激突！戰艦決戰珍珠灣沖
Scenario 4 攻擊！一擊必中紺碧艦隊
Scenario 5 帝都上空蒼來出擊命令
Scenario 6 東太平洋天元作戰發令
Scenario 7 猛勇！帝國海軍海兵師團
Scenario 8 燃燒的海所羅門海戰
Scenario 9 封鎖托雷斯海峽！
Scenario 10 一擊轟沉！塔斯曼海戰
Scenario 11 激鬥！赤道海戰戰艦比叡
Scenario 12 魔之三角海域紺碧艦隊
Scenario 13 原爆製造阻止弦月作戰
Scenario 14 洛斯阿拉莫斯鐵槌作戰

#### 自由模式 (FREE MODE)

可自由組織及安排艦隊，另版圖亦可自由選擇。

#### 演習模式 MANEUVER SMODE

純為學習遊戲方法及機能而設的模式。




### 一點小知識

遊戲中是有「救助」這指令存在的。而每當成功救回被擊落的機師，拯救機隊亦會增加其技巧，此對於遊戲是極有幫助的。另外如救回敵方的人員，那麼在過版後便會將人質送返，於是與敵國人民的關係亦會緩和，此對以後的行動將有所幫助。




# 一個特為阪神擁躉而設的遊戲

## 猛虎傳說 95阪神TIGERS

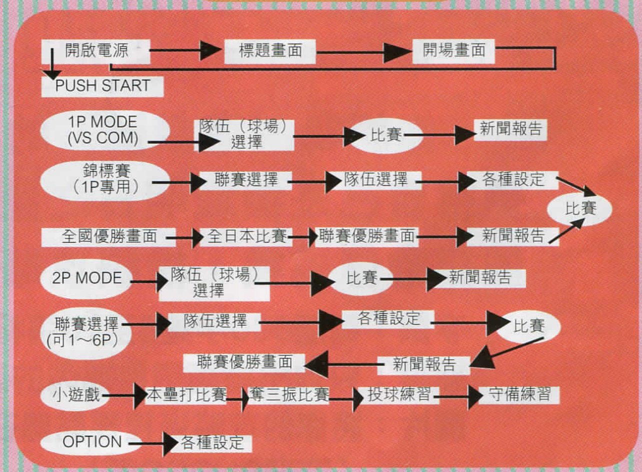
機種：超級任天堂
容量：12M/電池記憶
類型：SPT（棒球）可1～6P
售價：9980日圓
發售日：95年7月14日（予定）




以數量而言，每個機種均最少有一個以上的棒球遊戲，故棒球遊戲的版本可謂天文數字。然而，每個版本均大同小異，並沒有什麼太大的差別。終於自「J LEAGUE」抬頭並取代其班霸地位後，部份棒球遊戲擁躉便提出抗議。於是，一個專為強旅「阪神老虎」擁躉而設的遊戲便告面世。

### 矚目的買點

既是專為阪神老虎的擁躉而設，此遊戲當然不會苟且，除共有十二隊資料與真實球隊一模一樣的職業球隊外，就連甲子園球場也獲得批准使用，令玩者更有現場感覺。至於阪神老虎方面，遊戲除有現役隊伍外，更可選擇球隊創立時及戰後的優勝隊伍，而且連以往的所有外援也可選擇，經組合後足有十隊之多！









# A列車系列的最新版本



## A列車III S.V.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 機種 | ：超級任天堂 | 遊戲性質 | ：SLG |
| 製造商 | ：PACK-IN-VIDEO | 容量 | ：未定 |
| 預定發售日 | ：95年秋 | 開發狀況 | ：一一 |
| 價格 | ：未定 | 其他 | ：對應超任Mouse |

## 目標是貫通全國的鐵路，成為第一的鐵路會社

在模擬遊戲中的A列車系列，相信已有很多人玩過了，今次的版本是由「III」移植過來，當然還加入了一些新要素，否則又怎可叫作「IIIS.V.」呢？

### 被改良的幾點

**增加了高視點地圖**

對於在基本的建設與鐵路的敷排來說，這個視點是非常簡單的指令，有助快速地作業。

**採用了T.V.電話視窗系統**

用了這新的控制系統後，對於鐵路公司的計劃部署便顯得更容易掌握了。

在今次的版本中，加入了更加多的建造物，令遊戲變得更細緻，更有趣味。

**跑馬場**

開設了跑馬場，自然可以提高收入，玩者亦可以買馬券去參與賽馬，此外還有一些迷你遊戲。

**開辦奧運會**

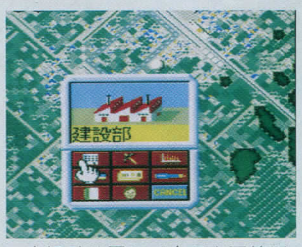
除了舉辦奧運會外，更可組織棒球隊與及火箭基地等種種設施，從而改變街道的發展。



■由於鄰近鐵路，這一區變得興旺起來。



■新的視窗系統非常容易使用




■高視點地圖可以令玩家更簡單地計劃鐵路的建設



# 攻略地盤大拍賣！歡迎挑機！！

**你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！**

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

**挑機前記得要預約啊！**

**挑機熱線：2380 2223**




# 東京玩具展新GAME總目錄

每年的「東京玩具展」都是各大遊戲生產商公布下半年度大計的盛事，所以場面極大。

今年的「東京玩具展」於6月1日至4日在千葉縣幕張展覽館舉行，會場面積「香港書展」還要大三倍，有半數攤位是跟電視遊戲有關的。各生產商為了吸引觀眾，都各出奇謀，舉辦不少有趣的表演和比賽。




除了遊戲軟件之外，「東京玩具展」也是新機種出籠的機會，今年便有PIPPIN和3DOM 2兩套以POWER PC為核心的新機種登場，詳情相信大家已從今期的專題中看過了。

《遊戲誌》得到日本生產商邀請，到場採訪這次盛事，當然收集了不少新遊戲資料。以下的新遊戲有多少會成為你下半年的目標？

SEGA

BANDAI

NAMCO

COMPILE

SNK

NCS

CAPCOM

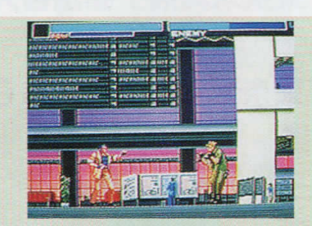
NEC

# 東京玩具展新GAME總目錄

## NEC Avenue



GAME名：ASUKA 120% MAXIMUM BURNING Fest.
機種：PC Engine
類型：ACT
容量：SUPER CD-ROM
售價：8200日元
發售日：7月(預定)



GAME名：RENNY BLASTER
機種：PC Engine
類型：ACT
容量：SUPER CD-ROM
售價：8200日元
發售日：6月23日



GAME名：同級生
機種：PC Engine
類型：RPG
容量：SUPER CD-ROM
售價：8800日元
發售日：7月28日

## Seta



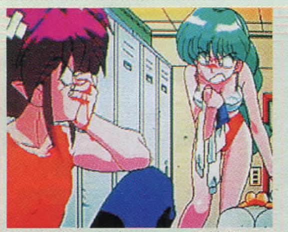
GAME名：Super Real 麻雀PV
機種：SATURN
類型：TAB
容量：CD-ROM
售價：8800日元
發售日：發售中

## Warp

NOW PRINTING

GAME名：D之食桌
機種：SATURN
類型：ADV
容量：CD-ROM×2
售價：8800日元
發售日：7月28日

## Asmik



GAME名：寶魔HUNTER蘭姆
機種：SATURN
類型：電子小説
容量：CD-ROM×2
售價：8800日元
發售日：9月(預定)

## River Hill



GAME名：卒業IINEO GENERATION
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：6800日元
發售日：8月11日

## Technosoft



GAME名：球轉界
機種：SATURN
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：7月28日

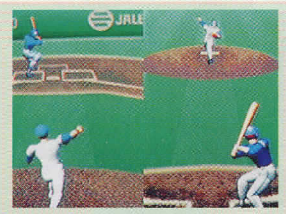
## HAMLTD 博報堂

NOW PRINTING

GAME名：風水先生
機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：5800日元
發售日：96年(預定)

# 東京玩具展新GAME總目錄

## JALECO

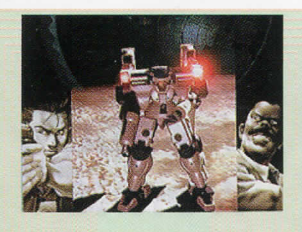


GAME名：燃燒職業棒球'95 DOUBLE HEADER
機種：SATURN
類型：SPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：9月(預定)

NOW PRINTING

GAME名：THE 野球拳SPECIAL
機種：SATURN
類型：ETC(18禁)
容量：CD-ROM
售價：6800日元
發售日：6月28日

## KONAMI



GAME名：POLICENAUTS
機種：3DO
類型：INTERACTING MOVIE
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：8月(預定)

## COMPILE



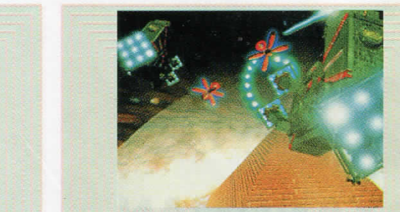

GAME名：SHADOW RUN
機種：MEGA-CD
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：7800日元
發售日：7月28日

## HATNET



GAME名：DEADALUS ENCOUNTER
機種：3DO
類型：CINEMA AVG
容量：CD-ROM×4
售價：9800日元
發售日：5月26日

## TAITO



GAME名：PYRAMID INTRUDER
機種：3DO
類型：STG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：8月(預定)



GAME名：RAY TRACERS
機種：PLAYSTATION
類型：RCG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋(預定)



GAME名：Zeitgeist
機種：PLAYSTATION
類型：STG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：8月(預定)

NOW PRINTING

GAME名：東京SHADOW
機種：PLAYSTATION
類型：電子小説
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年冬(預定)




GAME名：DARIUS外傳
機種：SATURN
類型：STG
容量：CD-ROM
售價：5800日元
發售日：12月(預定)

# 東京玩具展新GAME總目錄




GAME名：HAT TRACK HERO
機種：SATURN
類型：SPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：11月



GAME名：LAYER SECTION
機種：SATURN
類型：STG
容量：CD-ROM
售價：5800日元
發售日：95年夏(預定)

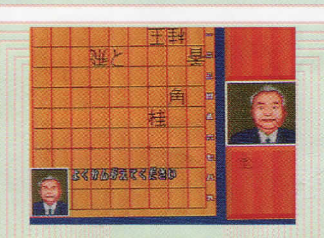


GAME名：風水回廊記CHAOS SEED
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：未定
售價：9900日元
發售日：95年冬(預定)

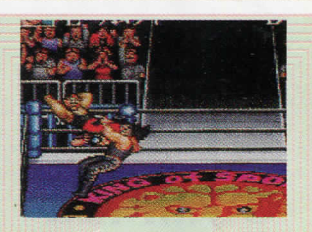


GAME名：ENERGY BREAKER
機種：超級任天堂
類型：SLG＋RPG
容量：未定
售價：9980日元
發售日：95年秋(預定)

## VARIE



GAME名：加藤一二三九段將棋
機種：超級任天堂
類型：TAB
容量：未定
售價：12300日元
發售日：9月中旬(預定)



GAME名：新日本摔角95鬥強導夢 BATTLE 7
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：未定
售價：11800日元
發售日：95年6月下旬(預定)

## MEDIA WORKS



GAME名：翡翠龍傳說EMERALD DRAGON
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：16M
售價：9800日元
發售日：7月28日

## YANOMAN



GAME名：FEDA 正義之紋章
機種：PLAYSTATION
類型：SLG＋RPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋(預定)

GAME名：FEDA 正義之紋章
機種：SATURN
類型：SLG＋RPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋(預定)

## SNK



GAME名：風雲默示錄
機種：NEO・GEO CD
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：8800日元
發售日：6月16日



GAME名：得點王3
機種：NEO・GEO CD
類型：SPG
容量：CD-ROM
售價：7800日元
發售日：6月23日



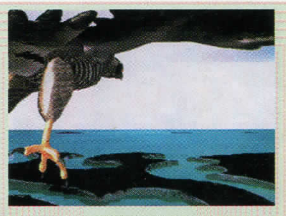
GAME名：世界英雄完美版 WORLD HEROES PERFECT
機種：NEO・GEO
類型：ACT
容量：226M
售價：未定
發售日：未定

# 東京玩具展新GAME總目錄

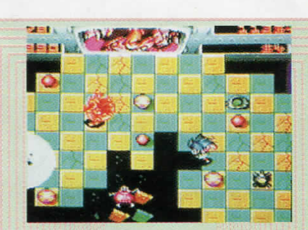



GAME名：THE KING OF FIGHTERS 95
機種：NEO・GEO CD
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：9月(預定)

**RIGHT STUFF**



GAME名：藍森林物語 風之封印
機種：3DO
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年末



GAME名：THE TV SHOW
機種：PC Engine
類型：ACT＋PUZ
容量：SUPER CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋(預定)

**TAKARA**



GAME名：PRINCESS MAKERLEGEND OF ANOTHER WORLD
機種：超級任天堂
類型：SLG
容量：未定
售價：未定
發售日：95年冬(預定)



GAME名：EARTWORM JIM
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：24M
售價：9800日元
發售日：6月23日




GAME名：超級人生遊戲2
機種：超級任天堂
類型：TAB
容量：未定
售價：9800日元
發售日：9月(預定)



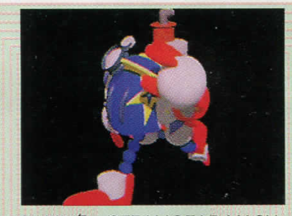
GAME名：魔天傳說
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：未定
售價：10800日元
發售日：95年秋(預定)



GAME名：CHORO Q賽車(暫定名字)
機種：PLAYSTATION
類型：RCG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年冬(預定)



GAME名：櫻桃小丸子(暫定名字)
機種：PLAYSTATION
類型：未定
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定



GAME名：STEAMGEAR MASH
機種：SATURN
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：6800日元
發售日：9月



GAME名：哥布拉・THE PSYCHOGUN
機種：PLAYSTATION
類型：未定
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定



GAME名：哥布拉・THE PSYCHOGUN
機種：SATURN
類型：未定
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定



NOW PRINTING

GAME名：人生遊戲
機種：PLAYSTATION
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定

NOW PRINTING

GAME名：人生遊戲
機種：SATURN
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定

# 東京玩具展新GAME總目錄

## EPOCH社




GAME名：愛麗斯之繪圖大冒險
機種：超級任天堂
類型：ADV＋ETC
容量：未定
售價：8800日元
發售日：9月(預定)



GAME名：唐老鴨之魔法帽子
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：未定
售價：9800日元
發售日：8月(預定)

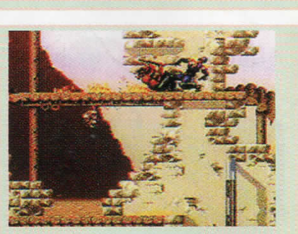
## ACCLAIM JAPAN



GAME名：大物BLACK BASS FISHING
機種：超級任天堂
類型：ETC
容量：未定
售價：12800日元
發售日：6月30日



GAME名：JUDGE DREDD
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：未定
售價：10900日元
發售日：8月(預定)



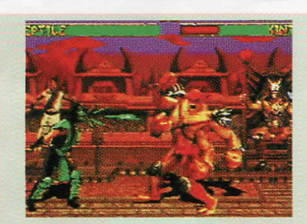
GAME名：JUDGE DREDD
機種：世嘉五代
類型：ACT
容量：未定
售價：7800日元
發售日：8月(預定)

NOW PRINTING

GAME名：JUDGE DREDD
機種：GAMEBOY
類型：ACT
容量：未定
售價：4500日元
發售日：8月(預定)

NOW PRINTING

GAME名：JUDGE DREDD
機種：GAMEGEAR
類型：ACT
容量：未定
售價：4800日元
發售日：8月(預定)



GAME名：龍爭虎鬥II完全版
機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：7800日元
發售日：95年秋(預定)



GAME名：NBA JAM
機種：SUPER 32X
類型：SPG
容量：未定
售價：9800日元
發售日：8月25日



GAME名：WWF RAW
機種：SUPER 32X
類型：SPG
容量：未定
售價：9800日元
發售日：8月25日

NOW PRINTING

GAME名：CORPSE・KILLER
機種：3DO
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：7800日元
發售日：8月25日

NOW PRINTING

GAME名：SUPREME WARRIOR 英雄
機種：3DO
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：8800日元
發售日：8月25日

## HUDSON SOFT



GAME名：SUPER POWER LEAGUE 3
機種：超級任天堂
類型：SPG
容量：20M
售價：9980日元
發售日：8月10日

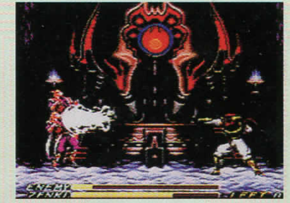
# 東京玩具展新GAME總目錄



GAME名：超原人2
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：未定
售價：8900日元
發售日：7月28日




GAME名：天外魔境
電腦絲線格鬥傳
機種：PC-FX
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定



GAME名：鬼神童子ZENKI
烈鬥雷傳
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：未定
售價：9800日元
發售日：8月4日




GAME名：SHOOTING COLLECTION CARAVAN
機種：超級任天堂
類型：STG
容量：未定
售價：6800日元
發售日：7月7日




GAME名：BOMBER MAN GB2
機種：GAMEBOY
類型：ACT
容量：未定
售價：4300日元
發售日：8月10日




GAME名：百物語
機種：PC Engine
類型：電子小説
容量：SUPER CD-ROM
售價：6800日元
發售日：8月4日




GAME名：銀河少女傳説YUNA 2
機種：PC Engine
類型：AVG
容量：SUPER CD-ROM
售價：7800日元
發售日：6月30日






GAME名：Linda 3
機種：PC Engine
類型：RPG
容量：SUPER CD-ROM
售價：未定
發售日：95年夏(預定)

GAME名：PRINCESS MAKER 2
機種：PC Engine
類型：SLG
容量：SUPER CD-ROM
售價：9800日元
發售日：6月16日



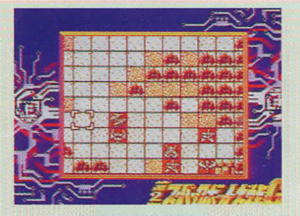

GAME名：PRIVATE IDOL
機種：PC Engine
類型：AVG
容量：SUPER CD-ROM
售價：7800日元
發售日：6月30日



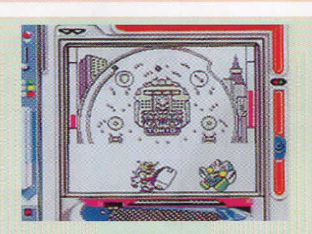

GAME名：GO!GO!BIRDY CHANCE
機種：PC Engine
類型：SLG
容量：SUPER CD-ROM
售價：7800日元
發售日：7月14日



GAME名：GRANHISTORIA～幻史世界記～
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：16M
售價：11400日元
發售日：6月30日



GAME名：第二次超級機械人大戰G
機種：GAMEBOY
類型：SLG
容量：4M
售價：5980日元
發售日：6月30日



GAME名：超級彈珠機大戰
機種：GAMEBOY
類型：ETC
容量：2M
售價：3980日元
發售日：6月30日



GAME名：GO GO ACKMAN 2
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：12M
售價：9500日元
發售日：7月下旬(預定)

# 東京玩具展新GAME總目錄



GAME名：GO GO ACKMAN
機種：GAMEBOY
類型：ACT
容量：2M
售價：3980日元
發售日：8月(預定)



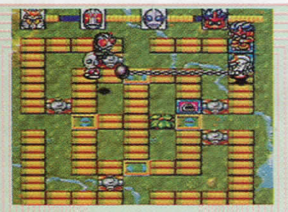
GAME名：BATTLE ROBOT 烈傳
機種：超級任天堂
類型：SLG
容量：24M
售價：12800日元
發售日：8月(預定)



GAME名：V.W.
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：20M
售價：11800日元
發售日：8月(預定)



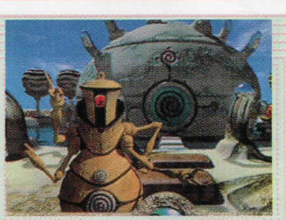
GAME名：四柱推命學入門
真桃源鄉
機種：超級任天堂
類型：ETC
容量：12M
售價：11800日元
發售日：未定



GAME名：SUPER 鐵球FIGHT
機種：超級任天堂
類型：ACT＋PUZ
容量：10M
售價：9000日元
發售日：9月(預定)



GAME名：北斗之拳
機種：SATURN
類型：格鬥AVG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年夏(預定)



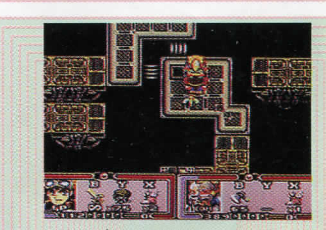
GAME名：土器王紀
機種：PLAYSTATION
類型：AVG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：9月年秋(預定)



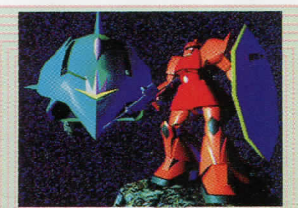



GAME名：MACROSS DIGITAL
MISSION VF-X
機種：PLAYSTATION
類型：3D STG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：12月(預定)

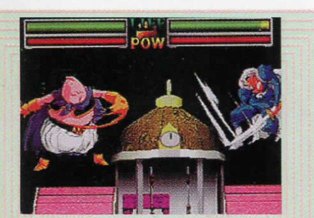
**BANDAI**



GAME名：RUIN ARM
機種：超級任天堂
類型：ACT＋RPG
容量：20M
售價：10800日元
發售日：6月下旬(預定)



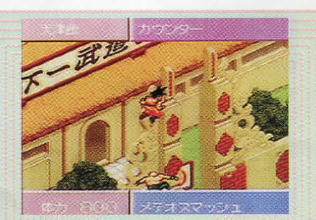
GAME名：機動戰士高達
機種：PLAYSTATION
類型：3D STG
容量：CD-ROM
售價：6800日元
發售日：6月(預定)



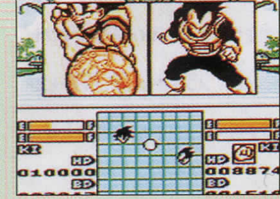
GAME名：龍珠Z "Ultimate
Battle 22"
機種：PLAYSTATION
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：7月下旬(預定)



GAME名：From TV animation
SLAM DUNK
機種：SATURN
類型：SPG
容量：CD-ROM
售價：6800日元
發售日：95年夏(預定)



GAME名：龍珠Z超悟空傳
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：16M
售價：10800日元
發售日：95年夏(預定)



GAME名：龍珠Z悟空激鬥傳
機種：GAMEBOY
類型：RPG
容量：16M
售價：5800日元
發售日：95年夏(預定)

# 東京玩具展新GAME總目錄



GAME名：足球小將J
機種：超級任天堂
類型：SPG
容量：未定
售價：未定
發售日：未定



GAME名：足球小將J
機種：GAMEBOY
類型：SPG
容量：4M
售價：4200日元



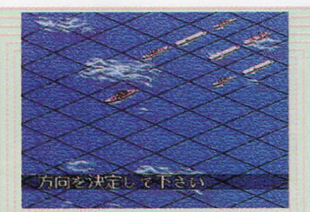
**ANGEL**



GAME名：美少女戰士SAILOR MOON ANOTHER STORY
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：24M
售價：11800日元
發售日：8月(預定)



GAME名：猛虎傳說'95
機種：超級任天堂
類型：SPG
容量：12M
售價：9980日元
發售日：7月(預定)




GAME名：紺碧之艦隊
機種：超級任天堂
類型：SLG
容量：12M
售價：10800日元
發售日：8月(預定)



**TGL**



GAME名：SUPER V.G.
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：24M
售價：9980日元
發售日：95年夏(預定)

**FUJICOM**

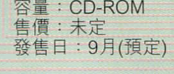


GAME名：真怨靈戰記
機種：PC Engine
類型：AVG
容量：SUPER CD-ROM
售價：8500日元
發售日：7月中旬(預定)

**VICTOR**



GAME名：THE KING OF BOXING
機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：9月(預定)





GAME名：重裝甲少女組
機種：SATURN
類型：AVG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：9月(預定)

**MASIYA**




GAME名：超級夢幻模擬戰
機種：超級任天堂
類型：SLG＋RPG
容量：16M
售價：10800日元
發售日：6月下旬(預定)



GAME名：超兄貴～爆烈亂鬥篇～
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：未定
售價：11800日元
發售日：8月下旬(預定)
GAME名：重裝機兵LEYNOS 2

# 東京玩具展新GAME總目錄

NOW PRINTING

機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：未定
GAME名：拳鬥士




機種：超級任天堂
類型：SLG＋SPG
容量：20M
售價：11800日元
發售日：95年夏(預定)
GAME名：羅德島戰記

**角川書店**



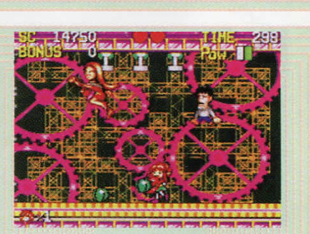
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：16M
售價：未定
發售日：12月(預定)
GAME名：東京迷宮TOKYO



DUNGEON
機種：PLAYSTATION
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：12月(預定)
GAME名：LUNAR



機種：SATURN
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：96年1月(預定)
GAME名：妖怪HUNTER RUKA之



大冒險
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：8M
售價：8800日元
發售日：6月9日

**CAPCOM**

NOW PRINTING

Game名：米奇老鼠與唐老鴨
Magical Adventure 3
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：16M
售價：未定
發售日：95年預定

NOW PRINTING

Game名：木偶奇遇記
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：不詳
售價：未定
發售日：未定



NOW PRINTING

Game名：MAUL MALLARD
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：不詳
售價：未定
發售日：未定



NOW PRINTING

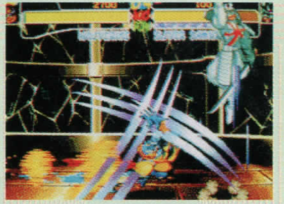
Game名：POCAHONTAS
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：不詳
售價：未定
發售日：未定

NOW PRINTING

Game名：TOY STORY
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：不詳
售價：未定
發售日：未定



Game名：魔域戰士
機種：Play Station
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓（預定）
發售日：95年夏（預定）



Game名：X MEN
機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋（預定）

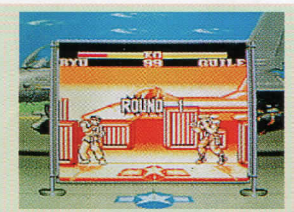


Game名：STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM
機種：Play Station / SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓（預定）
發售日：95年夏（預定）

# 東京玩具展新GAME總目錄



Game名：STREET FIGHTER II MOVIE
機種：Play Station / SATURN / 3DO
類型：Interacting Movie
容量：CD-ROM　X2
售價：6800日圓（預定）
發售日：95年夏（預定）



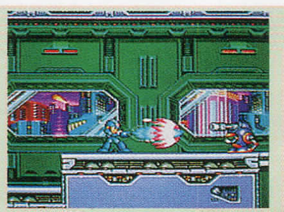
Game名：STREET FIGHTER II
機種：GAME BOY
類型：ACT
容量：4M
售價：4800日圓
發售日：95年夏（預定）



Game名：學校怪談 花子來了
機種：Play Station / SATURN
類型：Interacting Movie
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年夏（預定）



Game名：天地吞食 三國志群雄傳
機種：超級任天堂
類型：SLG
容量：12M
售價：12800日圓（預定）
發售日：95年8月（預定）



Game名：ROCKMAN X 3
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：16M+[CX4]
售價：未定
發售日：95年（預定）



Game名：FINAL FIGHT 3
機種：超級任天堂
類型：ACT
容量：24M
售價：未定
發售日：95年（預定）

TOMY



Game名：魔法騎士 RAYEARTH
機種：超級任天堂
類型：PRG
容量：12M+B.B.
售價：9800日圓
發售日：95年8月（預定）



Game名：紅頭巾查查
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：12M+B.B.
售價：9800日圓（預定）
發售日：95年（預定）

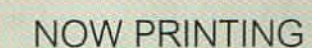
NOW PRINTING

Game名：J LEAGUE • BIG WAVE SOCCER
機種：GAME BOY / 超級任天堂（SUPER GAME BOY）
類型：SPT
容量：2M+B.B.
售價：4800日圓（預定）
發售日：95年末（預定）



Game名：NINKU 忍空
機種：GAME BOY / 超級任天堂（SUPER GAME BOY）
類型：ACT
容量：4M
售價：4200日圓（預定）
發售日：95年7月（預定）

NOW PRINTING



Game名：NINKU 忍空
機種：Play Station
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓（預定）
發售日：95年12月（預定）



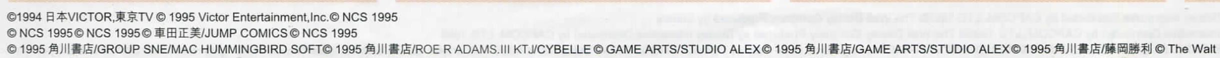
Game名：新日本職業摔跤 鬥魂烈傳
機種：Play Station
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓（預定）
發售日：95年8月（預定）



Game名：紅頭巾查查
機種：GAME BOY / 超級任天堂（SUPER GAME BOY）
類型：RPG
容量：2M
售價：3900日圓
發售日：發售中

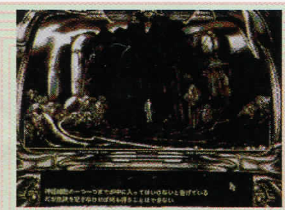


Game名：魔法騎士 RAYEARTH
機種：GAME BOY / 超級任天堂（SUPER GAME BOY）
類型：RPG
容量：2M+B.B.
售價：4500日圓（預定）
發售日：95年6月（預定）



# 東京玩具展新GAME總目錄

## H.R.GIGER



Game名：DARKSEED
機種：SATURN
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：95年7月7日（預定）

NOW PRINTING

Game名：QUANTUM GATE I • 惡夢之序章
機種：SATURN
類型：不詳
容量：不詳
售價：不詳
發售日：不詳

NOW PRINTING

Game名：THE PSYCHOTRON
機種：SATURN
類型：不詳
容量：不詳
售價：不詳
發售日：不詳

## MIZUKI




Game名：雷朋三世 THE MASTER FILE
機種：SATURN
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：95年8月11日（預定）

## BE ACTIVE

NOW PRINTING

Game名：占都物語
機種：Play Station / SATURN / 3DO / PINPPIN / MAC / WIN
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：95年秋

## GLAMS




Game名：QUDVANIS
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
發售日：95年9月29日

## MICRO NET



Game名：麻雀海岸物語~麻雀狂時代性感偶像編~
機種：SATURN
類型：TAB
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年夏（預定）

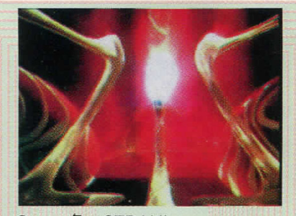


Game名：GOTHA II Coder II
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年冬（預定）

## VING



Game名：NIGHT STRIKER
機種：Play Station / SATURN
類型：RAC
容量：CD-ROM
售價：同未定
發售日：P~發售中 / S~95年夏



Game名：STRAHL 神秘的七色之光
機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年11月（預定）

# 東京玩具展新GAME總目錄



Game名：GEX
機種：3DO
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
發售日：95年7月



Game名：SLAM'N JAM 3D Basketball
機種：3DO
類型：SPT
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
發售日：95年6月30日（預定）

## 小學館 PRODUCTION



Game名：結婚~Marriage~
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年（預定）

## 光榮




Game名：EMIT Vol.2
機種：3DO
類型：Interacting Movie
容量：CD-ROM
售價：8800日圓
發售日：95年7月14日



## COCONUTS JAPAN

Game名：彈珠小子FX幻之島決戰
機種：PC-FX
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：8800日圓
發售日：95年7月下旬（預定）



Game名：WORLD CUP SPECIAL
機種：3DO
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：9000日圓（預定）
發售日：95年5月19日（預定）

## MICRO CABIN





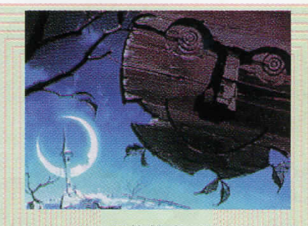
Game名：SWORD & SORCERY
機種：3DO
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年9月（預定）

## ARTDINK



Game名：LUNATIC DAWN
機種：PC-FX
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：8800日圓
發售日：95年7月下旬（預定）

## DATAM POLYSTAR

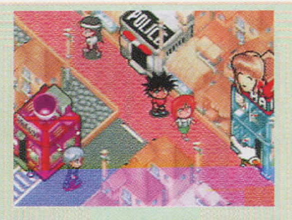


Game名：四柱推命 VITAGRAPH
機種：Play Station / SATURN
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：P~95年8月 / S~95年9月



Game名：魔劍道　2
機種：Play Station
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：95年（預定）

# 東京玩具展新GAME總目錄




Game名：幼稚園戰記 魔陀羅
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：不詳
售價：9800日圓
發售日：95年8月25日（預定）

**德間 INTERMADIA**



Game名：FTREWOMAN纏組
機種：PC-FX
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：96年春（預定）

**NIHON FALCOM**




Game名：風之傳說 XANADU II
機種：PC Engine
類型：RPG
容量：CD-ROM
售價：9800日圓
發售日：95年6月30日

**SYNERGY INC.**



Game名：Tetsujin RETURNS
機種：MAC / WIN / 3DO
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋（預定）

**Shar Rock**



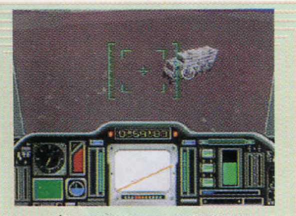
Game名：卒業 II Neo generation
機種：3DO
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：7800日圓
發售日：95年末（預定）

**OPENBOOK**



Game名：TOWER
機種：3DO
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年末（預定）

**PACK-IN-VIDEO**



Game名：SCRAMBLE COBRA
機種：3DO
類型：3D 射擊
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年6月（預定）

**松下電器產業**

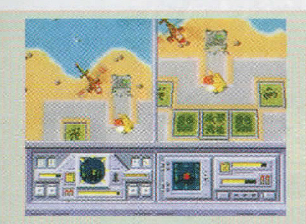



Game名：BLADE FORCE
機種：3DO
類型：3D 射擊
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋（預定）




Game名：KIDS TV
機種：3DO
類型：ETC
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年秋（預定）

# 東京玩具展新GAME總目錄



Game名：RETURN FIRE
機種：3DO
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：6800日圓
發售日：95年7月14日（預定）

NOW PRINTING

Game名：誕生~Debut~
機種：3DO
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：7800日圓
發售日：96年春（預定）

## PONY CANYON




Game名：F1 GP
機種：3DO
類型：3D RAC
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年10月（預定）

## HUMAN



Game名：職業摔跤外傳 BLAZING TORNADO
機種：SATURN
類型：ACT
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年8月（預定）



Game名：SUPER FIRE PROWRESTING QUEEN'S Special
機種：超級任天堂
類型：SPT
容量：不詳
售價：11400日圓
發售日：95年6月30日




Game名：永遠的晚上 震動的土地
機種：Play Station
類型：ADV
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：95年夏（預定）

Game名：CLOCK TOWER
機種：超級任天堂
類型：AVG
容量：不詳
售價：未定
發售日：95年9月（預定）



Game名：Human Grand Prix
機種：超級任天堂
類型：RPG
容量：不詳
售價：未定
發售日：95年9月（預定）




Game名：Hyper Formation SOCCER
機種：Play Station
類型：SPT
容量：CD-ROM
售價：5800日圓（預定）
發售日：95年8月（預定）

## SEGA ENTERPRISES



Game名：WORLD ADVANCED 大戰略~鋼鐵之戰風~
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：7800日圓
發售日：95年8月（預定）




Game名：學校之怪談
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：95年（預定）




Game名：HANG ON GP'95
機種：SATURN
類型：RAC
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年（預定）



Game名：Dragon Force
機種：SATURN
類型：SLG
容量：CD-ROM
售價：未定
發售日：95年12月（預定）



# 挑 / 戰極限（PART 2）



CHALLENGER!!2P
ANDY BOGARD
JOE HIGASHI
JOE HIGASHI
MAI SHIRANUI
MAI SHIRANUI